Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
04/18 · Ausgabe 252 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 04

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

AUF 8 SEITEN

SWITCH-GERÜCHTE-CHECK

XXL-Special: Kommen GTA 5, Fortnite, Diablo 3 und andere unerwartete Spiele bald auf die Switch?

grand theft auto V

KIRBY STAR ALLIES

Kirbys erster Switch-Auftritt im Test: Richtig toller Hüpfspaß für bis zu vier Spieler mit starker Grafik!

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Wir haben das Detektiv-Abenteuer für 3DS ausführlich gespielt: So habt ihr Pikachu noch nie erlebt!

N-ZONE-
LESERUMFRAGE

MACHT MIT UND GEWINNT
PREISE IM WERT VON MEHR ALS **5.000 €**

PS4 PRO

XBOX ONE X

PS4 NACON
REVOLUTION PRO
CONTROLLER

XBOX ONE
ELITE
CONTROLLER

5x
24 ZOLL
GAMING MONITOR
LG 24GM79G

50x AKTUELLE
PC- & KONSOLENSPIELE

65 ZOLL
4K HDR TV
LG 65UJ634V

N-ZONE

Jetzt mitmachen auf

www.n-zone.de/umfrage2018

und einen der fetten Preise absahnen!

PLUS:
Jeder Teilnehmer
erhält einen Rabattcode
für den Einkauf bei

GAMESPLANET.com

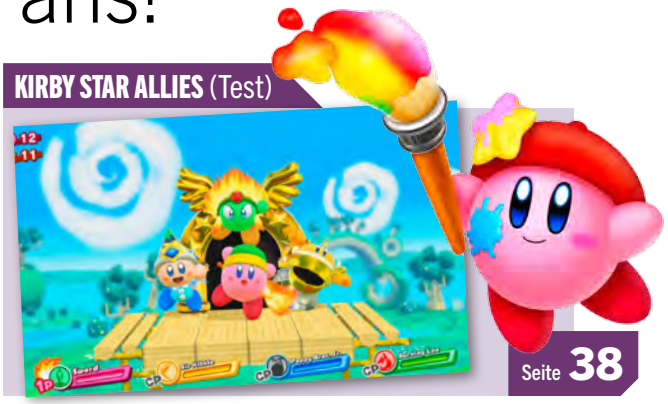
HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Als Nintendo-Fans ist man schon seit geraumer Zeit daran gewöhnt, dass die Nintendo-Konsolen hauptsächlich mit Big Ns eigenen Spielen versorgt werden, man aber auf viele Blockbuster der Dritthersteller verzichten muss. Mit der Switch scheinen die Japaner daran zu arbeiten, diesen Umstand umzukehren. Vor zwei Jahren noch hätte niemand zu glauben gewagt, dass man Spiele wie *The Elder Scrolls 5: Skyrim, Doom, Wolfenstein 2: The New Order* oder *Dark Souls* jemals auf einer Nintendo-Konsole spielen könnte. In den letzten Monaten häufen sich die Hinweise und Gerüchte für viele weitere Switch-Umsetzungen, die nicht selbstverständlich sind. Können wir womöglich bald die riesige offene Welt von *GTA 5* unterwegs auf der Switch erleben? Oder in Epic Games' packendem Battle-Royale-Modus von *Fortnite* spannende Multiplayer-Duelle ausfechten? Wir gehen diesen und anderen Hinweisen in einem großen Special auf acht Seiten nach und verraten euch, wie wahrscheinlich etwaige Switch-Umsetzungen sind. Konkret könnt ihr euch derweil schon auf das tolle Rollenspiel *Pillars of Eternity 2: Deadfire* für Switch sowie *Meisterdetektiv Pikachu* für 3DS freuen, über die ihr in umfangreichen Vorschauen viele Infos und Eindrücke findet.

An der Test-Front kugelt Kirby in *Star Allies* munter voran und muss – selbstverständlich – das Dream Land retten. Außerdem haben wir uns im Test-Bereich in *Payday 2* in Mehrspieler-Koop-Gefechte gestürzt, uns im atmosphärischen Outlast gegruselt, spaßige Mehrspieler-Duelle im knuffigen *Scribblenauts Showdown* erlebt, kreative Lösungen in *Bridge Constructor Portal* erarbeitet, den Wald im charmanten Indie-Abenteuer *Fe* mit Musik gerettet und unsere Heldengruppe auf ihrer Reise im Rollenspiel *Radiant Historia: Perfect Chronology* begleitet. In der Retro-Rubrik widmen wir uns derweil dem Gamecube-Hüpfer *Super Mario Sunshine*. Auch sehr lesenswert ist unsere Reportage über Adoleszenz in Videospielen. Darin geht es um die prägende Zeit von jungen Erwachsenen und wie das Thema in Spielen aufgegriffen wird. Außerdem haben wir wieder zahlreiche Downloadtests sowie viele Beiträge von unserer Community im hinteren Heftteil für euch parat.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

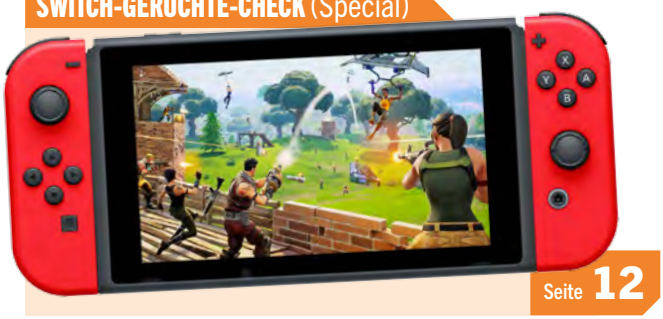
euer N-ZONE-Team!



KIRBY STAR ALLIES (Test)

Seite 38

Der Knuddelknödel ist zurück und sieht so gut aus wie noch nie!



SWITCH-GERÜCHTE-CHECK (Special)

Seite 12

Erwarten uns in naher Zukunft viele überraschende Spieleankündigungen?

MEISTERDETEKTIV PIKACHU (Vorschau)

Seite 28

Wir verraten in der Vorschau, ob Pikachu als Detektiv taugt.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  5 – so wenige Stunden nach unserem Redaktionsschluss wurde eine neue Nintendo-Direct-Ausgabe ausgestrahlt. So knapp war es schon lange nicht mehr! Die Infos und Ankündigungen daraus liefern wir euch daher zusammen mit unserer Einschätzung in der kommenden Ausgabe nach.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Es mag wenig überraschend sein, aber das meiste Interesse erhielt diesmal der Test zu *Kirby Star Allies*. Als Knuddelknödel-Experte durfte letztlich Lukas ran, wobei unser Volontär Johannes gerne immer wieder für eine Runde im Koop zu haben war.
- **Artikel, den tatsächlich beinahe jeder gemacht hat:**
  Während es oftmals mehrere Interessenten für einen Test gibt, aber letztlich nur einen zuständigen Redakteur, haben an unserem Switch-Gerüchte-Special gleich ganze sieben Redekteure gearbeitet. Denn zu jedem Thema hat der jeweilige Experte in unserer Redaktion seine Einschätzung gegeben.

DAS TEAM

HEFTINHALT 04/2018

SPECIAL | SWITCH-GERÜCHTE-CHECK

LUKAS

Erwarten uns noch weitere Ankündigungen wie zu *Dark Souls Remastered*? Wir prüfen das in unserem Special nach.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 20

Switch

Pillars of Eternity 2: Deadfire 22
Smoke & Sacrifice 26

3DS

Meisterdetektiv Pikachu 28

TEST

Meinungsmache 34
Termine 36
Top-Spiele 60
Wertungen & Team 32

Switch

Bridge Constructor Portal (eShop) 54
Crypt of the NecroDancer (eShop) 74
Fe (eShop) 56
Kirby Star Allies 38
Layers of Fear: Legacy (eShop) 77
Mulaka (eShop) 79
Night in the Woods (eShop) 76
Old Man's Journey (eShop) 75
Outlast: Bundle of Terror (eShop) 46
Owlboy 50
Pac-Man Championship Edition 2 Plus (eShop) 52
Payday 2 42
Scribblenauts Showdown 48
The Longest Five Minutes 44
Typoman (eShop) 78

3DS

Radiant Historia: Perfect Chronology 58

REPORTAGE & SPECIAL

Adoleszenz in Spielen – Auf spielerische Weise erwachsen werden 68
Switch-Gerüchte-Check: Sind das die Hits von morgen? 12

ONLINE

Nintendo eShop 74

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Super Mario Sunshine 80

COMMUNITY

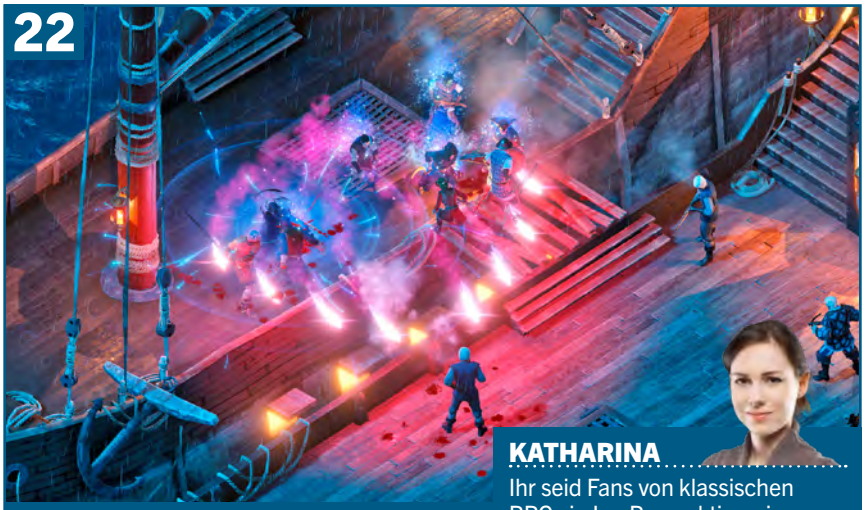
Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

TEST | KIRBY STAR ALLIES

JOHANNES
In seinem ersten Auftritt auf der Switch verlässt sich Kirby größtenteils auf seine alten Stärken. Doch reicht das denn aus?



VORSCHAU | PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

KATHARINA
Ihr seid Fans von klassischen RPGs in Iso-Perspektive wie *Baldur's Gate*? Dann solltet ihr diese Vorschau dringend lesen!

VORSCHAU | MEISTERDETEKTIV PIKACHU

VIKTOR
Das *Pokémon*-Maskottchen Pikachu hat bereits so einige Rollen eingenommen. Nun versucht es sich auch als Meisterdetektiv.

Alle Titel der Ausgabe

Ace Attorney, Special 19
Animal Crossing, Special 18
Bridge Constructor Portal, Test 54
Call of Duty, Special 19
Canis Canem Edit (Bully: Die Ehrenrunde), Reportage 70
Crypt of the NecroDancer, Online 74
Diablo 3, Special 17
Dreamfall: The Longest Journey, Reportage 70
Fe, Test 56
Final Fantasy Type-0, Reportage 70
Final Fantasy XV, Special 15
Fortnite, Special 12
Gone Home, Reportage 70
Grand Theft Auto 5, Special 13
Hearthstone, Special 18
Kirby Star Allies, Test 38
Layers of Fear: Legacy, Online 77
Life is Strange, Reportage 70
Life is Strange: Before the Storm, Reportage 70
Meisterdetektiv Pikachu, Vorschau 28
Metroid Prime 4, Special 16
Mulaka, Online 79
Night in the Woods, Online 76
Old Man's Journey, Online 75
Outlast: Bundle of Terror, Test 46
Overwatch, Special 19
Owlboy, Test 50
Oxenfree, Reportage 70
Pac-Man Championship Edition 2 Plus, Test 52
Payday 2, Test 42
Persona-Serie, Reportage 70
Pikmin 4, Special 17
Pillars of Eternity 2: Deadfire, Vorschau 22
Pokemon Switch, Special 16
Radiant Historia: Perfect Chronology, Test 58
Ridge Racer, Special 16
Rule of Rose, Reportage 70
Scribblenauts Showdown, Test 48
Smoke & Sacrifice, Vorschau 26
Sonic All-Stars Racing, Special 15
South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe, Special 18
Super Mario Sunshine, Retro 38
Super Smash Bros., Special 14
The Last of Us: Left Behind, Reportage 70
The Longest Five Minutes, Test 44
Typoman, Online 78
Until Dawn, Reportage 70
The Wonderful 101, Special 19

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

MOBILE GAMES: NINTENDO OFFEN FÜR PARTNERSCHAFTEN

Mobile Die Japaner würden auch mit anderen Entwicklern als DeNA zusammenarbeiten.

Nintendo ist mittlerweile mit einigen Spielen auf Smartphones und Tablets vertreten, unter anderem *Super Mario Run* und *Animal Crossing: Pocket Camp*. Auch weiterhin wollen die Japaner pro Jahr etwa zwei bis drei solcher Titel für Smart-Geräte veröffentlichen, so ist aktuell zum Beispiel *Mario Kart Tour* in Arbeit, das bis spätestens März 2019 für Android und iOS erscheinen soll. Das verriet Tatsumi Kimishima kürzlich in einem Interview mit der Online-Plattform Diamond Online. Des Weiteren sagte er, dass das Bezahlmodell immer davon abhängen wird, was am besten zu jedem Spiel passt. Zudem sei Nintendo offen für weitere Partnerschaften mit Entwicklern abseits von DeNA, die bisher für Nintendos Mobilspiele zuständig sind.

MEISTERDETEKTIV PIKACHU: RITA ORA SPRICHT EINE ROLLE

Film Neben Ryan Reynolds und Ken Watanabe wird auch die Sängerin eine Rolle in der Film-Version des Spiels übernehmen.

Wenn ihr diese N-ZONE in den Händen haltet, erscheint *Meisterdetektiv Pikachu* bereits in Kürze (oder das Spiel ist sogar schon erschienen, wenn ihr das Heft etwas später lest). Neben unseren großen Vorschau-Artikeln in dieser und der letzten Ausgabe berichteten wir in der Vergangenheit auch schon von der filmischen Umsetzung des Spiels, die derzeit produziert wird und 2019 weltweit in die Kinos kommen soll. Die Hauptrolle Pikachu wird in der englischen Version von Ryan Reynolds gesprochen, das war bereits bekannt. Wie das Online-Magazin Hollywood Reporter berichtet, gibt es aber noch mehr Prominenz: Die Sängerin Rita Ora wird ebenfalls eine Sprechrolle übernehmen; welche das sein wird, ist derzeit noch unklar.

STARDEW VALLEY: STAND DER ENTWICKLUNG DES MULTIPLAYER

Switch Es geht voran: Wenn alles reibungslos abläuft, könnte aus dem Simulationsspiel bereits im Frühling ein Mehrspieler-Titel werden!

Bereits seit einiger Zeit ist ein Online-Mehrspieler-Modus für das Simulationsspiel *Stardew Valley* in Arbeit, darüber berichteten wir bereits in der Vergangenheit. Der Entwickler ConcernedApe hat nun neue Infos zum Stand der Arbeit bekannt gegeben. So bekommt er bei der Entwicklung Unterstützung von Tom Coxon und Chucklefish Games, dem Hersteller der Switch-Version. Chucklefish Games übernimmt die Netzwerk-Programmierung. Die Arbeit an den neuen Funktionen ist großteils abgeschlossen, der neue Text wurde für die Übersetzung freigegeben. Sobald die Texte fertig übersetzt sind, werden sie in das Spiel integriert und die ausgiebige Test-Phase kann beginnen. Danach soll das Update veröffentlicht werden, was derzeit für den Frühling angedacht ist.

MARIO ODYSSEY: VON ANFANG AN FÜR SWITCH

Switch Bereits als die Entwicklung des Spiels begann, wurde *Super Mario Odyssey* schon für die neue Konsole konzipiert.

Das letzte große Heimkonsolen-*Mario*-Spiel vor *Super Mario Odyssey* ist *Super Mario 3D World*, das im November 2013 hierzulande erschienen ist. Bis zum Release des neusten *Mario*-Spiels vergingen also rund vier Jahre. In einem Interview mit Game Informer wurde Yoshiaki Koizumi, der Prozent von *Super Mario Odyssey*, gefragt, ob das Spiel von Anfang an für die Hybrid-Konsole konzipiert wurde oder anfangs zunächst vielleicht für die Wii U angedacht gewesen sei. Koizumi bestätigte hierbei, dass *Super Mario Odyssey* von Beginn an für den Wii-U-Nachfolger gedacht war. Shinya Takahashi fügte im Interview außerdem noch hinzu, dass *Super Mario Odyssey* auch stets so entwickelt wurde, dass es alle möglichen Funktionen der Switch bestmöglich unterstützt.

VIDEOSPIELE-FILM: READY PLAYER ONE

Film Im April könnt ihr im Kino einen spannenden Film mit Videospiel-Thematik erleben.

Filmemacher Steven Spielberg präsentiert im April das Science-Fiction-Action-Abenteuer *Ready Player One* nach Ernest Clines gleichnamigem Bestseller, der sich zu einem weltweiten Phänomen entwickelt hat. Die Handlung spielt 2045 in der chaotischen realen Welt am Rande des Zusammenbruchs. Doch die Menschen finden Erlösung in einem gigantischen virtuellen Universum namens Oasis, in dem die Grenzen der Geografie, der Gesetze und auch der Identität aufgehoben sind. Entwickelt wurde Oasis vom genialen, exzentrischen James Halliday (gespielt von Mark Rylance). Als Halliday stirbt, hinterlässt er sein ungeheures Vermögen und die totale Kontrolle über Oasis der ersten Person, welche die drei Schlüssel für den Zugang zu jenem Easter Egg findet, das er irgendwo in seinem scheinbar unendlichen Werk versteckt hat. So beginnt ein Spiel, das die gesamte Welt in Atem hält. Doch auch fünf Jahre später wirkt die nach wie vor leere Punktetafel wie ein Hohn für die Spieler … bis jetzt. Filmstart ist in Deutschland am 05. April 2018. Weitere Infos findet ihr unter readyplayeronemovie.com.

MIXED REALITY EXPERIENCE IN STUTTGART

Event Erlebt in Stuttgart im April und Mai ein einzigartiges VR-Erlebnis für Jung und Alt.

Evelyn Hriberšek ist die Künstlerin hinter dem Live-Action-Adventure *Eurydike*. Seit 10. Oktober 2017 können Besucher zwischen 18 und 75 Jahren selbst in die Welt eintauchen, die Hriberšek und ihr Team geschaffen haben. Mit VR-Brille und Schutzanzug bewaffnet schafft sich dabei jeder Besucher ganz allein etwa eine halbe Stunde lang seine eigene Welt. Nun kommt das VR-Erlebnis aufgrund seines großen Erfolges als Limited Edition auch nach Stuttgart. Premiere feiert *Eurydike* dort am 18. April 2018, die Spielzeit wird bis einschließlich 1. Mai 2018 gehen. Wer die immersive Mystery-Erfahrung zwischen Kunst und Gaming gerne selbst erleben möchte, sollte sich beeilen, denn die Tickets sind auf 200 Stück limitiert und der Vorverkauf startet schon im März. Wir durften *Eurydike* schon erleben und haben es als einzigartiges Erlebnis empfunden. Infos unter eurydike.org.

N-ZONE-STECKBRIEF #30

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Waddle Dee

ERSTER AUFTRITT:
Kirby's Dream Land (1992)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kirby's Dream Land (1992)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Waddle Dee kommt mit verschiedenen Fähigkeiten und Ausrüstung in unterschiedlichsten Formen vor, beispielsweise als Waddle Doo, Schirmi Waddle Dee, Pieksi Waddle Dee oder Fluffel Waddle Dee.

KURZBIOGRAFIE:
Die orangefarbenen Waddle Dees können getrost als die absoluten Standard-Gegner in *Kirby*-Spielen bezeichnet werden, denn sie kommen in sämtlichen Abenteuern des rosa Edelknödels vor, angefangen mit *Kirby's Dream Land* für den Game Boy von 1992. Da sie so zahlreich vorhanden sind, sind sie im Gegenzug nicht sonderlich stark und verleihen Kirby auch keine Spezialfähigkeit, wenn er sie einsaugt. Waddle Dee sieht Kirby in Grundzügen ähnlich, hat aber keinen Mund und einen untersetzten Unterkörper. Er ist nicht immer ein Widersacher der gefräßigen Knutschkugel, denn in *Kirby 64: The Crystal Shards* für das Nintendo 64 hilft Waddle Dee Kirby bei seinem Abenteuer, indem er ihm Fahrzeuge zur Verfügung stellt.

TRIVIA:
In der *Kirby*-Anime-Serie sind die Waddle Dees zuständig für alle anfallenden Arbeiten in König Nickerchens Schloss; sie kümmern sich beispielsweise um die Hausarbeit und arbeiten als Wachen. Weil sie nicht sprechen können, redet ihr Chef Waddle Doo für alle Waddle Dees. Im Schloss leben über 1.000 Waddle Dees, die wahnsinnig schwer zu zählen sind, weil sie alle gleich aussehen. Wo sie ursprünglich herkommen, weiß niemand.

DEUTSCHE REDDIT-COMMUNITY ZUR SWITCH

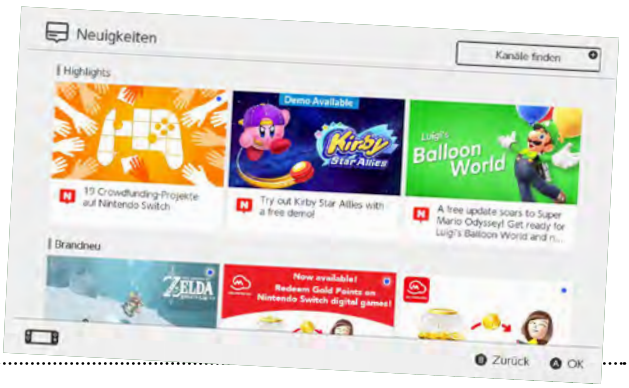
Community Seit Kurzem ist eine deutschsprachige Reddit-Community zur Switch online.

Die Online-Plattform Reddit ist heutzutage kaum mehr aus der Welt der Gerüchte und interessanten News zu Videospielen und mehr wegzudenken. Auch zu Nintendo-bezogenen Themen gibt es spezielle Reddit-Communitys. Eine explizit deutschsprachige Gemeinschaft rund um die Nintendo Switch ist seit Kurzem online, erstellt wurde sie von unserem treuen Leser Alessandro Saiko. Dort findet ihr zahlreiche Neuigkeiten, Infos, Gerüchte und mehr rund um die Hybrid-Konsole von Nintendo. Für den 28. März 2018 (15 Uhr) ist bereits ein erstes „Aks Me Anything" mit dem Nürnberger Entwicklerstudio Pixel Maniacs (*Chromagun*) geplant. Ihr findet die Community unter reddit.com/r/nintendoswitchde.

SWITCH-NEWS: EIN GANZES JAHR IN ARBEIT!

Switch Bei der News-Sektion der Konsole hat Nintendo ordentlich Zeit und Arbeit investiert.

Die News-Sektion der Nintendo Switch mag zwar simpel sein, bietet aber tolle redaktionell gestaltete Inhalte in einer hübschen Aufmachung. Zudem ist die Sektion blitzschnell, informativ und personalisierbar; ziemlich viele Möglichkeiten also für eine auf den ersten Blick nebensächliche Konsolenfunktion. Wie jetzt bekannt wurde, waren vier bis fünf Nintendo-Mitarbeiter ein komplettes Jahr lang mit der Entwicklung und Gestaltung der News-Sektion beschäftigt, was angesichts der minimalistischen Aufmachung zunächst erstaunlich scheint. Big N testete die Sektion jedoch immer wieder mit japanischen und amerikanischen Zielgruppen und strebte eine perfekte Aufmachung an; dazu gehörten auch mehrfache radikale Umschwünge im Konzept.



VERKAUFSZAHLEN FÜR SWITCH-SPIELE IM JANUAR

Switch Sowohl in den USA als auch in Deutschland konnten sich Switch-Spiele im Januar sehr gut verkaufen.

Die Switch ist ein riesiger weltweiter Erfolg für Nintendo, das ist soweit bekannt. Doch wie genau schlagen sich die Spiele für die Hybrid-Konsole im Detail? Für Januar 2018 hat die NPD Group (ein US-amerikanisches Marktforschungsunternehmen) Zahlen für die USA bekannt gegeben. Die zehn bestverkauften Switch-Spiele waren dort *Super Mario Odyssey*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Splatoon 2*, *Pokémon Tekken DX*, *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, *Xenoblade Chronicles 2*, *ARMS*, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* sowie *Doom*. In den allgemeinen Software-Charts, die sämtliche Plattformen umfassen, konnten damit *Super Mario Odyssey* auf Platz 7, The *Legend of Zelda: Breath of the Wild* auf Platz 8, *Mario Kart 8 Deluxe* auf Platz 9 und *Splatoon 2* auf Platz 18 landen. Hardwaretechnisch dominierte die Switch die US-Verkaufszahlen im Januar, außerdem wurden mehr 3DS-Handhelds verkauft als in den Januar-Monaten der Vorjahre. Für Deutschland hat der Bundesverband game Januar-Zahlen vorgelegt. *Mario Kart 8 (Deluxe)* konnte hier plattformübergreifend den dritten Platz holen, *Super Mario Odyssey* kommt auf Platz 6, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erreicht Platz 7, *Splatoon 2* Platz 9. In den deutschen Januar-Charts sind außerdem *FIFA 18*, *Minecraft*, *Just Dance 2018* sowie *The Elder Scrolls 5: Skyrim* vertreten, die alle ebenfalls für die Switch erhältlich sind. Sowohl die USA- als auch die Deutschland-Zahlen beinhalten nur solche Spiele, die als physische Einzelhandelsversion erhältlich sind.

Top 20 | PC- und Konsolenspiele
Januar 2018

Platz	Vormonat	Titel Plattform	Publisher
1	NEU*	MONSTER HUNTER: WORLD	Capcom
2	8 ▲	GRAND THEFT AUTO V	Rockstar Games
3	5 ▲	MARIO KART 8	Nintendo
4	2 ▼	CALL OF DUTY: WWII	ACTIVISION
5	1 ▼	FIFA 18	ELECTRONIC ARTS
6	3 ▼	SUPER MARIO: ODYSSEY	Nintendo
7	9 ▲	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Nintendo
8	6 ▼	ASSASSINS CREED: ORIGINS	Ubisoft
9	17 ▲	SPLATOON 2	Nintendo
10	13	MINECRAFT	Nintendo/ Microsoft / Sony CED
11	NEU*	DRAGON BALL FIGHTERZ	Bandai Namco Entertainment
12	7 ▼	NEED FOR SPEED: PAYBACK	ELECTRONIC ARTS
13	4 ▼	STAR WARS: BATTLEFRONT 2	ELECTRONIC ARTS
14	NEU*	MADDEN NFL 18	ELECTRONIC ARTS
15	11 ▼	GRAN TURISMO SPORT	Sony CED
16	10 ▼	JUST DANCE 2018	Ubisoft
17	14 ▼	CRASH BANDICOOT N SANE TRILOGY	ACTIVISION
18	NEU*	RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD	Capcom
19	NEU*	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION	BETHESDA
20	NEU*	WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS	BETHESDA

game

Spiele für die Nintendo Switch konnten sich im Januar gegen die Konkurrenz gut behaupten, sowohl in den USA als auch in Deutschland. *Super Mario Odyssey* dominiert beiderorts.

DLCS FÜR SUPER MARIO ODYSSEY?

Switch Der Produzent des Spiels steht potenziellen DLC-Inhalten offen gegenüber.

Ende Februar erschien – nach einer überraschenden Ankündigung in der Mini-Direct-Ausgabe Anfang Januar – ein Update mit neuen Inhalten für das Edel-Hüpfspiel *Super Mario Odyssey*. Dieses beinhaltet neue Filter für die Kamera-Funktion, neue Outfits für Mario sowie den neuen Online-Mehrspielermodus Ballonjagd. In einem Interview mit dem US-Videospielemagazin Game Informer verriet der Produzent des Spiels Yoshiaki Koizumi kürzlich, dass er potenziellen neuen DLC-Inhalten für *Super Mario Odyssey* offen gegenüberstehe. Zwar sagte Koizumi im Interview, dass er aktuell nichts Genaues verraten könne, über DLC-Inhalte aber nachdenken würde, wenn es eine coole Idee und eine passende Gelegenheit gäbe.

Nach den neuen Inhalten des Februar-Updates wäre weitere DLCs denkbar.

MACHT EUREN HOME-ASSISTENTEN ZU PIKACHU!

Pokémon Mit einer App für Google Home und Amazon Echo verwandelt ihr euren Home-Assistenten in das beliebte Elektro-Pokémon.

Sprachgesteuerte Smart-Home-Assistenten gehören mittlerweile zur Standard-Einrichtung vieler technikaffiner Menschen. Egal ob Google Home, Amazon Echo oder Apple Homepod: alle smarten Assistenten reagieren auf eure Befehle und geben euch so beispielsweise Infos zum Wetter oder der Verkehrslage, schalten den Fernseher oder das Licht ein oder aus und spielen Musik oder lesen euch eure Kalendereinträge vor. Mit der App „Pikachu Talk“ verwandelt ihr euren Google Home oder Amazon Echo in das Elektro-Pokémon Pikachu. Ihr könnt euch dank der App mit eurem Home-Assistenten unterhalten wie mit einem Pikachu und bekommt dementsprechend Antworten. Beispiel? Sagt einfach mal „Pikachu, Donnerblitz!“.

MARIO IST WIEDER KLEMPNER!

Mario Nintendo rudert bei der Berufsbezeichnung des Schnauzbart-Trägers offiziell zurück.

Wir erinnern uns: Im September des vergangenen Jahres hatte Nintendo plötzlich die Berufsbezeichnung im offiziellen Profil des bierbauchigen Videospiele-Helden Mario von Klempner auf Abenteurer geändert. Das sorgte bei den Fans weltweit nicht nur für Verwirrung, sondern mitunter auch für Verärgerung. Bis heute ist noch immer nicht genau bekannt, warum sich Nintendo damals für diese Änderung entschieden hatte. Möglicherweise geschah es, um den Latzhosenträger künftig etwas universeller darstellen zu können. Sogar von einer möglichen Neuausrichtung war kurzzeitig die Rede. Doch mittlerweile hat Nintendo dem weltweiten Protest der Fans nachgegeben und das Profil vor Kurzem erneut geändert. Dort ist ab sofort wieder die alte Berufsbezeichnung „Klempner“ zu finden.

BREATH OF THE WILD
KONTROLLIERBARES WETTER

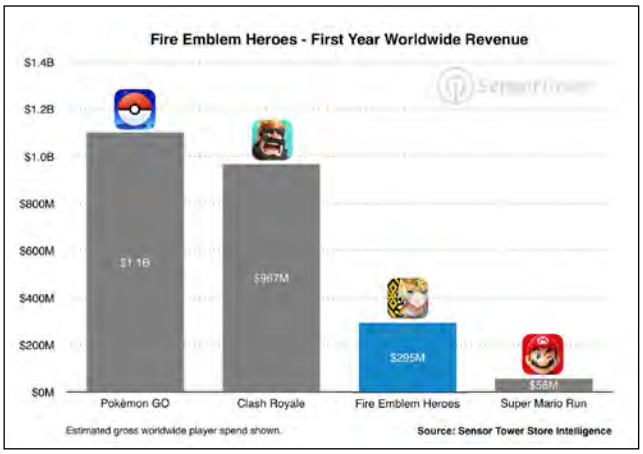
Switch Ursprünglich hättet ihr in Links Abenteuer gottgleiche Macht über das Wetter haben sollen.

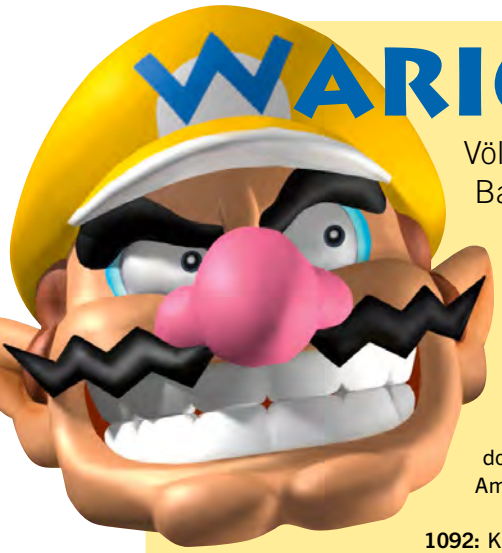
Zusammen mit der Switch erschien vor über einem Jahr *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ein Launch-Titel der Hybrid-Konsole und für einige Zeit das hauptsächliche Kaufargument der damals neuen Konsole. *Zelda: Breath of the Wild* ist nicht nur ein herausragendes Spiel, sondern warf auch so einige typische *Zelda*-Elemente über den Haufen. Nie zuvor war beispielsweise das Wetter in einem *Zelda*-Spiel so wichtig. Besonders der Regen kann zu einer großen Herausforderung werden, wenn es beispielsweise ums Klettern geht. In einem Interview mit dem US-Videospielemagazin Game Informer verriet der Director des Spiels, Hidemaro Fujibayashi, dass ursprünglich der Spieler die Kontrolle über das Wetter haben sollte. Diese Idee wurde aber später wieder verworfen.

ZAHLEN ZU NINTENDOS MOBILE-GAMES

Mobile Das Free2Play-Modell ist für Big N besonders ertragreich.

Das kalifornische Marktforschungsunternehmen Sensor Tower hat interessante Zahlen zu Nintendos Spielen für Smartphones und Tablets, insbesondere *Fire Emblem Heroes* veröffentlicht. So konnte Letzteres in den ersten zwölf Monaten nach Veröffentlichung einen Umsatz von stolzen 295 Mio. US-Dollar generieren. 59 Prozent davon stammen aus Japan, 29 Prozent aus den USA und zwölf Prozent aus dem Rest der Welt. Im Schnitt gibt jeder *Fire Emblem Heroes*-Spieler rund zehn US-Dollar monatlich für das Taktik-Spiel aus. Damit ist das im Smartphone-Segment typische Free2Play-Bezahlmodell mit optionalen In-App-Käufen für Nintendo ertragreicher als der Einmalkauf wie beispielsweise bei *Super Mario Run*. Das Klempner-Hüpfspiel konnte im ersten Jahr nach Release lediglich 56 Mio. US-Dollar Umsatz erzielen. Zum Vergleich: *Pokémon Go*, das erfolgreichste Smartphone-Spiel mit einer Nintendo-Marke und ebenfalls mit optionalen In-App-Käufen, kam in den ersten zwölf Monaten auf 1,1 Mrd. US-Dollar Umsatz.





WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1091: Kirby, König Dedede, Waddle Dee und Metaknight sind in rechteckigen Versionen ihrer selbst im 3DS-eShop-Titel *Bye-Bye Box Boy!* spielbar, wenn man dort die dementsprechenden Amiibo-Figuren einscannt.

1092: Knutschkugel Kirby als Rollenspiel-Held? Nicht ganz, aber dennoch interessant: In HALs Dungeon-Crawler *Arcana* für das SNES befinden sich zwei Kirbys inmitten einer Herde von Kriegern in der Eröffnungssequenz des Spiels. Noch kurioser an der Sache ist, dass dieser Auftritt einige Monate vor Kirbys eigenem Spiele-Debüt in *Kirby´s Dreamland* erfolgte.

1093: Besitzt Kirby in *Kirby: Planet Robobot* die Kämpfer-Fähigkeit, kann er mit der korrekten Eingabe der Hadoken-Technik aus der *Street Fighter*-Reihe ebendiesen Move in einer schnelleren Version als gewöhnlich anwenden.

1094: In *Kirby's Fun Pak / Kirby Superstar Ultra* kann sich Kirby dank Steinfähigkeit in verschiedene Statuen verwandeln. So bildet er manchmal Ebenbilder von seinen tierischen Gefährten Kine, Coo und Rick nach, aber auch Statuen von Samus Aran und Mario befinden sich darunter.

1095: Zum Japan-Release von *Kirby Air Ride* wurde in einem Videospielmagazin eine Kirby-DVD veröffentlicht, auf welcher eine Art Prototyp-Anime-Episode der damals noch nicht existenten Kirby-Anime-Serie zu finden war.

1096: In der März-Ausgabe 1993 des 2002 eingestellten Club Nintendo-Magazins ist ein interessantes Detail über den Kirby-Gegner „Scarfy" zu entdecken, der von Kirby nicht eingesaugt werden kann und stattdessen zu einer wilden Bestie wird, wenn man es versucht: „Mit ihm ist Kirby früher mal zur Schule gegangen. Aber beim letzten Klassentreffen wurde klar: Der Junge hat sich nicht zu seinem Bestem entwickelt. Den nimmt niemand gern in den Mund – auch Kirby nicht!"

1097: Ein Spitzname für unseren Lieblings-Dreamland-Bewohner Kirby, der in der frühen Club-Nintendo-Zeit äußerst häufig genutzt wurde, war „Edelknödel". Tolles Wort, oder?

1098: Die japanische Version des SNES-Klassikers *Kirby's Dream Course* wurde erst viel später auf den Markt gebracht als unsere Versionen und verfügt dafür über eine sehr hübsch inszenierte Eröffnungssequenz, die mit gezeichneten Bildern die Geschichte hinter dem ungewöhnlichen Kirby-Abenteuer näher erläutert. Diese Geschichte mitsamt den Bildern findet man in den westlichen Versionen zwar nicht im Spiel selbst, dafür jedoch in der dazugehörigen gedruckten Anleitung.

1099: Drückt man in *Kirby's Dream Land* den Start-Knopf und lässt das Spiel für einige Sekunden pausieren, so fängt Kirby einfach zu tanzen an.

1100: Die drei Spiele der *BoxBoy*-Reihe für den 3DS zeigen uns Qbby als eckige Hauptfigur. Ursprünglich sollte jedoch Kirby der Held der Serie werden. Jedoch empfanden die Entwickler den knuffig-runden Knutschball als zu unpassend für das auf Vierecke und Kanten ausgelegte Spielprinzip. Die Namensähnlichkeit der beiden Protagonisten stellt jedoch eine Referenz dazu dar.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

THE HOUSE OF DA VINCI

Auf den Spuren des Meisters

Knifflige mechanische Rätsel lösen in einer wunderschön gestalteten Welt. Wie man es dreht und wendet, *The House of Da Vinci* übernimmt eindeutig das Erfolgsrezept der *The Room*-Reihe und gießt dieses in ein stimmiges Renaissance-Setting. Wie bei der Vorlage von Fireproof Games erkundet ihr Räume, Gänge oder versteckte Kammern und hantiert mit den Gegenständen darin. In bester MacGyver-Manier bastelt ihr dabei Gegenstände aus eurem Inventar zusammen, findet verborgene Fächer und entriegelt Schließmechanismen. Das Ganze steuert sich beeindruckend gut über typische Smartphone-Gesten auf dem Touchscreen. Rätsel für Rätsel arbeitet ihr euch so durch Leonardo Da Vincis Haus und erkundet sein Geheimnis. Dass dabei immer wieder Maschinen und Erfindungen eine Rolle spielen, die tatsächlich auf den florentinischen Gelehrten zurückzuführen sind, ist eine schöne Zugabe. Definitiv ein gelungenes Spiel für Rätselfreunde mit dem Auge für die kleinen Details.

Genre:	Puzzlespiel/Adventure
Entwickler:	Blue Brain Games
Plattform:	Android
Preis:	5,49 Euro
WERTUNG	★★★★☆

GOOD KNIGHT STORY

Ein Ritter auf Abwegen

Ihr erwacht nach einer durchzechten Nacht. Die Sicht ist noch etwas benebelt. Der Raum um euch nimmt nur langsam Formen an. Ihr liegt in einem modrigen Verlies und tragt eine Ritterrüstung. Was ein wenig wie der Morgen nach einer harten Karnevalsnacht klingt, ist der Ausgangspunkt dieses humorvollen Rollenspiels. *Good Knight Story* nimmt euch auf eine witzige Reise mit, bei der ihr herausfindet, welch seltsame Ereignisse euch in diese missliche Lage brachten. Auf eurem Weg bekämpft ihr Monster, sammelt immer bessere Ausrüstung und rekonstruiert in lustigen Dialogen (vornehmlich mit Schankwirten) die Geschehnisse des Vorabends. Das Kampfsystem ist wirklich gelungen. Nach dem bekannten Drei-Gewinnt-Prinzip verbindet ihr passende Symbole und löst damit Angriffe oder Verteidigungsmanöver aus. Ein spaßiges Mittelalter-RPG mit einem kräftigen Schuss Hangover. Prost!

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Turbo Chilli
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★☆☆

RIPTIDE GP: RENEGADE

Fröhliche Jet-Ski-Rennen

Auf Android versorgt die *Riptide*-Serie alle Freunde des gepflegten Wasser-Rennsports schon seit Längerem mit reichlich Action im kühlen Nass. *Riptide GP: Renegade* ist der beliebteste Ableger, den das kleine Entwickler-Studio Vector Unit in den letzten Jahren ins Rennen geschickt hat. Und das aus gutem Grund. Das einfach zu steuernde Rennspiel bietet vielseitige und kurzweilige Modi. Neben normalen Rennen mit sieben Kontrahenten könnt ihr euch in Ausscheidungsrennen, der Bestzeitenjagd oder einem Stunt-Wettbewerb beweisen. Gefahren wird auf ansprechenden Strecken, die zwar keinen Kreativitätspreis gewinnen, aber dafür sehr abwechslungsreich sind. Als fahrbarer Untersatz dienen euch dabei futuristische Jet-Skis, mit denen es durch Stromschnellen, über Sprungschanzen und durch verwinkelte Abzweigungen geht. Wer gerne *Wave Race* gezockt hat, wird sicherlich seine Freude an den Jet-Ski-Rennen für zwischendurch haben.

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Vector Unit
Plattform:	Android
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	★★★☆☆

SWITCH-GERÜCHTE-CHECK
SIND DAS DIE HITS VON MORGEN?

Waren *Mario + Rabbids, Doom, Wolfenstein 2* und *Dark Souls* erst der Anfang der überraschenden Ankündigungen? Wir prüfen die heißesten Gerüchte zu angeblich für Switch in Entwicklung befindlichen Spielen und verraten euch, wie deren Wahrheitsgehalt tatsächlich ist.

Von Peter Bathge, Viktor Eippert, Johannes Gehrling, Sascha Lohmüller, Lukas Schmid, Felix Schütz und Thomas Szedlak

FORTNITE

Das aktuell meistgespielte Multiplayer-Spiel auf diesem Planeten könnte gerüchteweise auch bald auf der Switch neue Millionenrekorde aufstellen.

Paragon-Killer, Battle-Royale-König, Erfinder des kostenpflichtigen Free2Plays – die Verantwortlichen bei Epic Games haben mit *Fortnite* in den letzten Monaten eine ganze Reihe bemerkenswerter Erfolge abgestaubt. Wird der Siegeszug 2018 auf der Switch fortgesetzt? Die Anzeichen dafür mehren sich, so würde Epics Creative Director Donald Mustard etwa wahnsinnig gerne eine Portierung angehen. Und Videospiel-Journalist Marcus Sellars, der in der Vergangenheit immer wieder mit treffsicheren Aussagen basierend auf Insider-Quellen zur Ankündigung neuer Videospiele von sich reden machte, hält eine Umsetzung von *Fortnite* für Nintendo Switch für unvermeidlich. Technisch dürfte das vergleichsweise einfach sein; Epics Unreal Engine 4 ist extrem performant und lässt sich leicht skalieren. Nach dem Erfolg auf PC, Playstation 4 und Xbox One dürfte damit auch eine Anpassung an die technischen Spezifikationen der Switch ein Leichtes sein. Der bunte Comic-Look von *Fortnite* passt außerdem perfekt zum Nintendo-Image – und die 100-Spieler-Schlachten im Battle-Royale-Modus würden für Big N wahrscheinlich ein willkommener Bonus im Launch-Lineup für den Start seiner kostenpflichtigen Mehrspieler-Plattform im September sein. Ein Release um diesen Termin herum ist nicht unwahrscheinlich.

Wahrscheinlichkeit: 75%

GRAND THEFT AUTO 5

Erscheint das Gangster-Epos in einer Neuauflage für die Switch? Das fragen sich schon seit geraumer Zeit zahlreiche Spieler. Was an den Gerüchten dran ist, erfahrt ihr hier!

GTA 5 kann getrost als eines der beeindruckendsten, weil erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten bezeichnet werden. Zum einen ist es erstaunlich, wie weit die Action-Serie seit ihren Anfängen in den 1990er-Jahren sowohl technisch als auch hinsichtlich Spielumfang und Interaktionsmöglichkeiten gekommen ist; zum anderen sind auch die nach wie vor überragenden Verkaufszahlen beeindruckend – und das bald fünf Jahre nach dem ursprünglichen Release des Spiels. Ursprünglich für Playstation 3 sowie Xbox 360 erschienen, folgten neben der PC-Version (2015) auch technisch verbesserte Varianten des Spiels für Playstation 4 und Xbox One (2014), wobei deutlich wurde, dass *GTA 5* auf der stärkeren Hardware nicht nur eine ganze Ecke hübscher anmutet, sondern vor allem auch spürbar flüssiger läuft.

VIK SAGT: „Wenn man bedenkt, auf welchen Plattformen *GTA 5* bereits erhältlich ist und wie gut es sich immer noch verkauft, würde es mich sehr wundern, wenn Rockstar die Switch außen vor lässt. Zumal man dann weiter Spieler für *GTA Online* gewinnen kann."

JOHANNES SAGT: „*GTA 5* im Zug? San Andreas im Sommer im Park unsicher machen, während die Sonne scheint und die Vögel zwitschern? Das klingt einfach zu schön! *GTA 3*, *Vice City* und *San Andreas* wären als eShop-Titel oder Classic-Sammlung auch toll."

Technisch realisierbar?

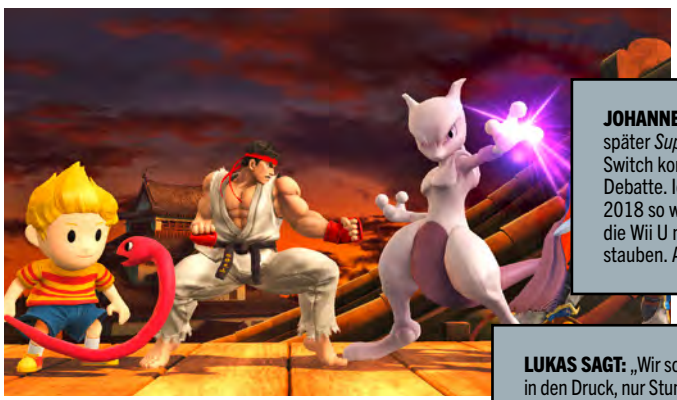
Nichtdestotrotz sollte es durchaus möglich sein, das Spiel für die Switch zu portieren. Als Grundlage dafür müsste dann die technisch schwächere Variante für Playstation 3 und Xbox 360 dienen. Im TV-Modus wären auf der Switch so durchaus 30 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von zumindest 900p denkbar, mobil könnten wir uns eine ähnliche Lösung wie bei *Super Mario Odyssey* vorstellen. Das Spiel läuft konstant mit 30 fps, bei der Auflösung bedienen sich die Entwickler aber einiger Tricks, um dennoch eine halbwegs annehmbare Akku-Laufzeit zu erzielen. Beeindruckend wäre eine Portierung von *GTA 5* auf die Switch allemal und besonders die Vorstellung des Spiels im Handheld-Modus unterwegs erfüllt wohl die Zukunftsfantasien so mancher Spieler. Dass ein solcher Port bereits in Entwicklung beziehungsweise in der Planung ist und sogar noch im aktuellen Jahr erscheinen soll, darüber sind sich diverse Insider einig, die passende Infos dazu in der Vergangenheit auf Plattformen wie Reddit oder Neogaf veröffentlichten. Mit *L.A. Noire* veröffentlichte Rockstar Games immerhin bereits letztes Jahr eine Portierung eines älteren Spiels für die Switch; wir können uns durchaus vorstellen, dass dessen Erfolg oder Misserfolg für weitere Ports älterer Spiele wie eben *GTA 5* den Ausschlag geben könnte.

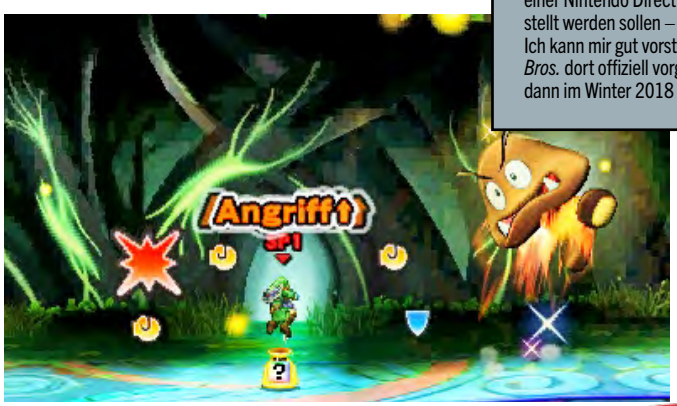
Wahrscheinlichkeit: 50%

SUPER SMASH BROS.

Kommt *Super Smash Bros.* für die Switch? Irgendwann bestimmt. Vermeintliche Insider wollen aber mehr wissen und reden von einer Ankündigung sowie einem Release noch in diesem Jahr.

Die Spiele der *Super Smash Bros.*-Reihe gehören seit vielen Jahren zu den sehr beliebten Nintendo-Titeln, sowohl bei der breiten Masse der Spieler als auch ganz besonders innerhalb der kompetitiven Szene, wo beispielsweise *Super Smash Bros. Melee* für den Gamecube bis heute ein gängiger Wettbewerbstitel ist. Die vierte Iteration der Kampfspiele wurde 2014 erstmals nicht nur für die (damals) aktuelle Nintendo-Heimkonsole Wii U, sondern mit einiger zeitlicher Verschiebung bereits zuvor auch schon für den Handheld 3DS veröffentlicht. Viele Inhalte der Wii-U- und der 3DS-Version sind identisch, beide beinhalten aber auch einige exklusive Kämpfer, Stages, Modi und mehr. Mit der Switch befindet sich Nintendo in einer ganz neuen Situation, denn die Hybrid-Konsole ist zugleich Heimkonsole und Handheld-Maschine. Dass die mutmaßliche nächste *Super Smash Bros.*-Generation für 3DS erscheint, können wir nahezu sicher ausschließen, somit dürfte das nächste Nintendo-Prügelspiel ausschließlich für die Switch erscheinen.





JOHANNES SAGT: „Ob früher oder später *Super Smash Bros.* für die Switch kommt, steht ja eh nicht zur Debatte. Ich hoffe nur, dass es schon 2018 so weit ist, dann muss ich dafür die Wii U nicht mehr regelmäßig abstauben. Aber bitte neue Inhalte!“

LUKAS SAGT: „Wir schicken dieses Heft in den Druck, nur Stunden, bevor auf einer Nintendo Direct neue Spiele vorgestellt werden sollen – was für ein Timing! Ich kann mir gut vorstellen, dass *Smash Bros.* dort offiziell vorgestellt wird – und dann im Winter 2018 erscheint.“

Kommt es schon 2018?

Gerüchte um ein *Super Smash Bros. Switch* kursieren schon seit einiger Zeit unter Fans und Spielern. In verschiedenen Experten-Foren wollen gleich mehrere vermeintliche Insider von dem für Switch bereits in Entwicklung befindlichen Spiel wissen. Angeblich soll *Super Smash Bros. Switch* noch in diesem Jahr angekündigt werden und auch dieses Jahr noch im Handel landen. Mutmaßlich soll es sich dabei um eine erweiterte Fassung von *Super Smash Bros. für Wii U & 3DS* handeln, die sämtliche Inhalte beider Versionen mitbringt und zusätzlich um weitere ergänzt wird sowie die zahlreichen DLC-Inhalte auch gleich mit an Bord hat. Bei den brandneuen Inhalten könnte es sich um neue Kämpfer und Stages handeln oder gar einen komplett neuen Modus. Wir halten das für sehr wahrscheinlich. Eher auszuschließen ist ein komplett neues Spiel ohne Inhalte der letzten Prügelspiel-Generation.

Wahrscheinlichkeit: 80%

NEUES SONIC-RENNSPIEL

Der blaue Igel dürfte 2018 wieder *Mario Kart* nacheifern. Entwickelt wird das Spiel aller Voraussicht nach in England bei Sumo Digital. Publisher Sega schweigt bisher.

Die Nürnberger Spielwarenmesse findet jedes Jahr praktisch direkt vor unserem Verlagsgebäude statt. Dort stehen üblicherweise Spielzeug und Brettspiele im Fokus, doch der englische Spielzeughändler Zappies hatte dieses Jahr interessante Neuigkeiten für Videospieler im Gepäck. Demzufolge soll dieses Jahr nämlich ein Nachfolger zu *Sonic All-Stars Racing* erscheinen. Zappies Konkurrent Diamond Select Toys bestätigte das Gerücht. Zuvor hatte bereits eine geleakte Folie einer Präsentation bei Entwickler Sumo Digital (die Macher von *Sonic All-Stars Racing*) auf ein neues Spiel mit dem blauen Igel hingedeutet, dort noch als „Kart-Game auf Basis einer weltweit bekannten Serie" umschrieben. Publisher Sega hat bisher jeden Kommentar verweigert, doch die Chancen stehen gut, dass der neue *Sonic*-Titel dieses Jahr im Rahmen eines Nintendo-Direct-Events angekündigt wird, möglicherweise zur E3 im Juni. Wir sind mal vorsichtig optimistisch.

Wahrscheinlichkeit: 80%

FINAL FANTASY XV

Die Entwickler des Rollenspiels haben bereits erste Tests mit der Spielengine auf der Switch durchgeführt. Doch bedeutet das zwangsläufig eine Umsetzung?

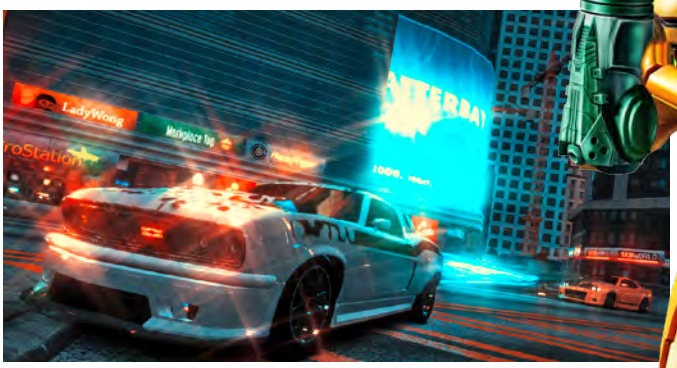
VIK SAGT: „Mit *Final Fantasy XV* geht Square die Dinge anders an als früher, immerhin wird das RPG lange Zeit nach dem Release immer noch mit neuen Inhalten unterfüttert und auf immer mehr Plattformen portiert. Eine Switch-Umsetzung würde gut ins Gesamtkonzept passen."

Seit die *Final Fantasy*-Reihe mit dem siebten Teil von Nintendos Konsolen auf Sonys Playstation gewechselt ist, kocht unter Nintendo-Fans mit jedem neuen Ableger die immer gleiche Frage hoch: Könnte es vielleicht dieses *Final Fantasy* sein, das endlich wieder zu Nintendo zurückfindet? Nicht anders lief das auch mit *Final Fantasy XV*, doch dieses Mal gibt es zumindest konkreten Grund zur Hoffnung. Während eines Streams auf der Gamescom 2017 deutete *FF XV*-Director Hajime Tabata vage eine Switch-Umsetzung des Rollenspiel-Epos an. Einige Wochen danach verriet er im Interview mit Eurogamer, dass man ein paar technische Tests durchgeführt habe, um herauszufinden, was auf der Switch möglich sei und wie man das am besten umsetzen könne. Die Ergebnisse seien aber noch nicht zufriedenstellend. Dass *FF XV* nicht in seiner vollen Pracht auf der Switch umsetzbar ist, sollte niemanden wundern, immerhin lief das RPG schon auf der deutlich stärkeren PS4 nicht immer rund. Völlig undenkbar wäre eine grafisch deutlich abgespeckte Umsetzung auf Nintendos Hybrid jedoch nicht. *Zelda* und *Xenoblade Chronicles 2* haben bereits bewiesen, dass riesige Open-World-Abenteuer technisch umsetzbar sind. Alternativ könnte Square Enix problemlos die *Pocket Edition* (unteres Bild) für Switch umsetzen, die im Februar 2018 für Tablets erschien. Diese Version verzichtet im Gegensatz zur Konsolen-Fassung auf die offene Spielwelt sowie auf die meisten Nebenaufgaben und setzt auf vereinfachte Kämpfe. Doch ihr könnt die gleiche Geschichte rund um Prinz Noctis und seine Kameraden darin erleben. Somit stehen die Chancen für eine Nintendo-Rückkehr der *FF*-Hauptreihe so gut wie schon lange nicht mehr – in welcher Form auch immer.

Wahrscheinlichkeit: 50%

BANDAI NAMCO ENTWICKELT
METROID PRIME 4 & RIDGE RACER FÜR SWITCH

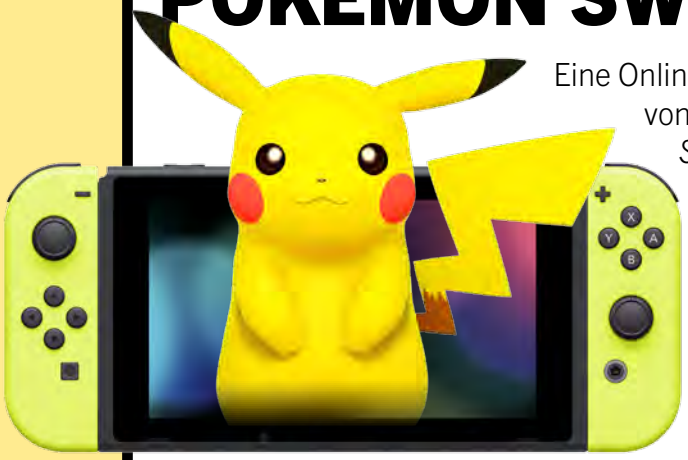
In Japan und Singapur arbeitet man an Samus' neuem Auftritt. Release nicht vor 2019. *Ridge Racer* könnte bereits früher zurückkehren.



Bereits im Februar erregte das Profil eines Mitarbeiters von Bandai Namco beim Job-Portal Linkedin Aufsehen in der Internetgemeinde: Demnach arbeitete das Singapur-Studio der Firma seit Mai 2016 an *Ridge Racer 8* – und an einem mysteriösen neuen Ego-Shooter. Bei Letzterem handelt es sich Informationen der Webseite Eurogamer.net zufolge um das heiß erwartete *Metroid Prime 4*. Zwar gibt es zu beiden Spielen keine offiziellen neuen Informationen, aber die Eurogamer-Quellen rechnen fest mit einer Switch-exklusiven Veröffentlichung beider Titel. Dabei wird *Metroid Prime 4* offenbar inzwischen federführend von Bandai Namcos Japan-Studio entwickelt – eine Veröffentlichung 2018 schließen die Experten dennoch aus. Nächstes Jahr könnte Samus dann aber zurückkehren – zusammen mit *Ridge Racer 8*, einem neuen Rennspiel-Ableger der altehrwürdigen Serie. Diese hatte 2012 mit *Unbounded* einen kläglichen letzten Auftritt. Der letzte Teil der Reihe auf einer Nintendo-Konsole liegt bereits deutlich länger zurück: *Ridge Racer 64* erschien 1999 für – na klar – das Nintendo 64. *Ridge Racer 8* könnte vielleicht noch dieses Jahr veröffentlicht werden – Bandai Namco plant 2018 laut eigener Aussage den Release dreier großer Switch-Exklusivtitel.

Wahrscheinlichkeit: 90%

POKÉMON SWITCH KOMMT 2018



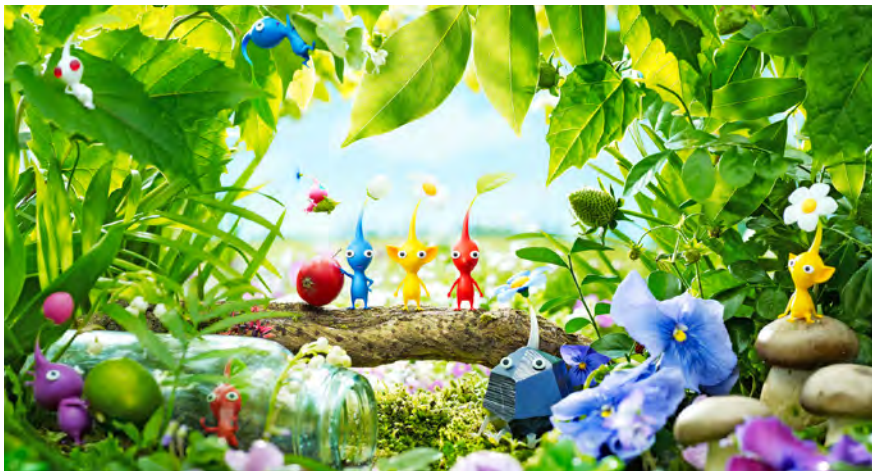
Eine Online-Umfrage von Nintendo Europa und ein Jobangebot von The Pokémon Company legen nahe, dass *Pokémon Switch* noch dieses Jahr erscheint.

Dass ein *Pokémon*-Hauptspiel für die Switch erscheinen wird, ist ja kein Geheimnis. Bereits zur letztjährigen E3 verriet der Chef von The Pokémon Company höchstpersönlich, dass ein solcher Titel in Entwicklung sei, aber noch einige Zeit benötige. Während es bisher keine offiziellen Angaben zum Veröffentlichungszeitraum gibt, deuten einige Hinweise auf einen Release noch 2018 hin. In einer Online-Umfrage fragte Nintendo Europa Spieler nach Switch-Titeln, die sie sich in den nächsten zwölf Monaten zulegen möchten. Mit darunter: *Pokémon Switch*! Außerdem legt ein Job-Angebot der Pokémon Company nahe, dass die europäische Übersetzung des Spiels zwischen April und Juni 2018 starten soll. Die Firma sucht nämlich Übersetzer für diese Aufgabe, der Arbeitsvertrag sieht eine Mindestlaufzeit von sechs Monaten vor. Das würde darauf hindeuten, dass bei einem Beginn der Übersetzung zwischen April und Juni das fertige Spiel Ende 2018 erscheinen könnte.

Wahrscheinlichkeit: 70%

PIKMIN 4

Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto deutet bereits seit mehreren Jahren an, dass das nächste *Pikmin*-Spiel schon lange in Entwicklung ist. Eine konkrete Ankündigung fehlt weiter.



Schon im Juni 2015 verriet Nintendos Shigeru Miyamoto in Eurogamer in einem exklusiven Interview, dass das nächste große *Pikmin*-Spiel in Entwicklung und sogar weit fortgeschritten sei. Er sagte: „Wir können bestätigen, dass *Pikmin 4* in Entwicklung ist, aber das ist alles, was wir aktuell bestätigen können." Außerdem fügte er hinzu: „Unser Pikmin-Entwicklerteam arbeitet eigentlich immer am nächsten Teil." Warum wurde das Strategiespiel von Nintendo bisher also immer noch nicht angekündigt? Höchstwahrscheinlich liegt das daran, dass die Entwicklung damals noch für die Wii U begann und man sich im weiteren Verlauf doch für einen Wechsel auf die Switch entschied. So ein Umschwung kostet natürlich wieder Ressourcen und Zeit, da Nintendo seine Spiele stets ideal auf die entsprechende Hardware und die Steuerungsmöglichkeiten seiner aktuellen Konsolen anpasst. Auf der E3 2017 bohrte Eurogamer nochmals bei Miyamoto nach und der versicherte, dass die Entwicklung gut voranschreitet. Fans der kleinen Helferlein müssen sich also weiterhin gedulden, Sorgen um einen Nachfolger müssen sie sich aber nicht machen.

Wahrscheinlichkeit: 95%

DIABLO 3

Seit *Starcraft 64* (2000) hat Blizzard kein Spiel mehr für eine Nintendo-Konsole veröffentlicht. Ändert sich das in diesem Jahr?

Mit einem mysteriösen Teaservideo, in dem ein Diablo-Nachtlicht aus- und wieder eingeschaltet wurde (auf Englisch: „Switch on, switch off") heizte Blizzard Anfang März die Gerüchteküche an. Der Kulthersteller dementierte zwar rasch, dass das ein Hinweis auf eine Switch-Version von *Diablo 3* gewesen sei. Dass man überhaupt an einer solchen Umsetzung arbeitet, wurde aber nicht bestritten. Kurz danach brachte Eurogamer die Schlagzeile „Ja, *Diablo 3* kommt für die Nintendo Switch" und berief sich auf Blizzard-nahe Quellen, die Kenntnis von dem Projekt hätten. Wir halten eine Switch-Umsetzung für durchaus wahrscheinlich, schließlich passt das süchtig machende Action-RPG-Konzept, bei dem bis zu vier Spieler an einem Bildschirm gemeinsam zocken können, perfekt zur Nintendo-Konsole. Und technisch ist das 2012 für PC erschienene *Diablo 3* nicht sooo anspruchsvoll, zumal es auch Versionen für PS3/Xbox 360 mit 720p-Auflösung gibt. Wenn es denn kommt, dürften die Erweiterungen *Reaper of Souls* und *Rückkehr des Totenbeschwörers* bereits enthalten sein.

Wahrscheinlichkeit: 80%

HEARTHSTONE

Auf PC und Mobile-Geräten ist Blizzards Kartenspiel bereits eine Goldgrube. Rein technisch wäre die Switch bestens geeignet für eine Umsetzung! Doch Blizzard dementiert – vorerst.

Die Entwickler von Blizzard sind für ihre Kultspiele bekannt: Mit *Starcraft*, *Diablo*, *Warcraft* oder *Overwatch* schrieben sie mehrfach Spielegeschichte. Auch ihr erster Free2Play-Titel *Hearthstone* fand ein Millionenpublikum: Das kostenlos spielbare Kartenspiel ist im *Warcraft*-Universum verankert und lässt euch in taktischen Rundengefechten gegen andere Spieler antreten. Süchtig machend! Das Spielprinzip erscheint zwar anfangs simpel, doch tatsächlich bietet es ordentlich taktische Tiefe und Langzeitmotiviation! Nach dem Start auf dem PC schob Blizzard auch eine Version für Android- und iOS-Geräte nach, die zeigten: *Hearthstone* lässt sich auch hervorragend am Touchscreen spielen. Damit wäre es ein idealer Kandidat für die Switch! Zumal Nintendo seine Online-Hausaufgaben gemacht hat, auf Switch lassen sich endlich auch Mehrspielertitel vernünftig zocken. Ob also eine Umsetzung kommt? Hierzu gibt es unterschiedliche Aussagen. Game Designer Dean Ayala erklärte etwa jüngst, dass es keine Pläne für eine Switch-Version gäbe. Senior Game Designer Peter Whalen dagegen sagte kürzlich, er würde eine Umsetzung nicht ausschließen. Bislang hat Blizzard die Switch noch gemieden – doch wir rechnen damit, dass in diesem Jahr zumindest eine Ankündigung von *Diablo 3* für Switch folgt. Sollte diese Fassung erfolgreich sein, wäre eine Umsetzung von *Hearthstone* umso wahrscheinlicher!

Wahrscheinlichkeit: 70%

SOUTH PARK

Entwickler-Dementi hin oder her: Könnte *Die rektakuläre Zerreißprobe* doch noch auf der Switch landen?

Das klingt eindeutig: „*South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* wird nicht für Switch erscheinen." Das Statement stammt von Lizenzhüter South Park Digital Studios, abgegeben im März 2017 gegenüber der Gaming-Webseite IGN. Warum wir uns dem kunterbunten, herrlich fiesen und politisch unkorrekten Rollenspiel dennoch in diesem Report widmen? Weil knapp ein Jahr später ein Produkteintrag für das Videospiel auf der mexikanischen Amazon-Webseite aufgetaucht ist. Plattform: Nintendo Switch. Für eine mögliche Umsetzung spricht die Tatsache, dass *Die rektuläre Zerreißprobe* auf der gleichen Spielengine basiert wie *Mario + Rabbids Kingdom Battle*. Der Twitter-Beitrag eines Ubisoft-Mitarbeiters schürte zudem Hoffnungen: Demnach sollten Nintendo-Fans die Augen offen halten, es würde in den nächsten Tagen etwas passieren. Manch einer nahm das als Hinweis auf eine mögliche bevorstehende Ankündigung weiterer Switch-Umsetzungen bekannter Ubisoft-Spiele wie *South Park*. Doch der Tweet stammt aus dem Januar, getan hat sich seitdem … nichts.

Wahrscheinlichkeit: 40%

ANIMAL CROSSING

Bei *Animal Crossing* ist es weniger die Frage, ob Nintendo einen neuen Teil für Switch veröffentlicht, sondern viel mehr, wann. Schließlich erhielt die Simulations-Reihe mit den süßen Tierchen seit ihrem Einstand auf dem Gamecube einen Ableger auf jeder erfolgreichen Heim- und Mobilkonsole von Nintendo. Da die Switch beide Lager abdeckt, sich die *Animal Crossing*-Spiele stets herausragend gut verkaufen und Nintendo mit *Animal Crossing: Pocket Camp* erst kürzlich neue Spielerschichten erschlossen hat, deuten die Zeichen alle auf einen baldigen Switch-Einstand hin. Einem Gerücht auf Reddit zufolge, das angeblich auf Insider-Informationen basiert, plant Nintendo einen Release noch in diesem Jahr. Obgleich wir an der Glaubwürdigkeit dieser Quelle zweifeln, wäre *Animal Crossing* ein starker Kandidat für das Weihnachtsgeschäft 2018, falls es mit *Pokémon* nicht klappt.

Wahrscheinlichkeit: 95%

WONDERFUL 101

Arbeitet Platinum Games an einer Switch-Portierung ihres ungewöhnlichen Action-Spiels?

Am 5. Juli 2017 veröffentlichte Platinum Games auf seinem offiziellen Twitter-Account einen Beitrag samt Bild. Auf diesem Bild sieht man einige Charaktere aus *The Wonderful 101*, die Switch spielen. Fans deuteten das schnell als Hinweis darauf, dass entweder eine Portierung oder ein Nachfolger für Switch in Arbeit ist. Was damals noch reines Wunschdenken war, ist inzwischen nicht mehr so abwegig. Denn nur einige Tage zuvor hatten die Entwickler bereits eine sehr ähnliche Aktion gestartet und ein Bild mit *Bayonetta 1* & *2* auf ihrem Twitter-Channel gepostet. Inzwischen wissen wir, dass man damit die Switch-Umsetzung der beiden Action-Titel sowie die Ankündigung des dritten Teils andeutete. Wieso sollte das im Fall von *The Wonderful 101* daher anders sein? Wie *Bayonetta 2* erschien *The Wonderful 101* exklusiv für Wii U, wodurch es an vielen potenziellen Käufern komplett vorbeiging. Dass Nintendo dem Titel eine zweite Chance auf Switch verschaffen möchte, liegt daher nahe.

Wahrscheinlichkeit: 60%

CALL OF DUTY

Bei Redaktionsschluss fehlte nur noch die offizielle Ankündigung: Laut Quellen der Webseite Eurogamer.net und einem selbsternannten Brancheninsider wird dieses Jahr auch die Switch mit einem *Call of Duty* bedacht – genauer gesagt handelt es sich dabei um *Black Ops 4*. Entwickelt wird der Ego-Shooter von Treyarch. Ob dabei erneut ein stark futuristisches Szenario wie in *Black Ops 3* zum Einsatz kommt, war bei der Abgabe dieses Heftes noch unklar. Das letzte Zukunfts-*Call of Duty, Infinite Warfare*, erzielte für die Serie enttäuschende Verkaufszahlen, die vom 2017-Ableger *WW2* mit seinem Zweiter-Weltkrieg-Setting übertrumpft wurden. Treyarch veröffentlichte bereits den zweiten Teil der *Black Ops*-Serie für eine Nintendo-Plattform, damals die Wii U. Sechs Jahre später kehrt *Call of Duty* nun also mit hoher Wahrscheinlichkeit zurück auf eine Konsole von Big N.

Wahrscheinlichkeit: 90%

ACE ATTORNEY

Weg vom Nintendo 3DS, rauf auf den großen Bildschirm: Der Anwalt mit dem anklagenden Zeigefinger soll laut Informationen von Kotaku.co.uk in gleich drei unterschiedlichen Switch-Spielen zum Einsatz kommen, mit Veröffentlichungsterminen nach April 2018. Bei zweien davon soll es sich um Neuauflagen der alten Serienteile handeln: Eine dieser Compilations umfasse die ersten drei *Ace Attorney*-Spiele, die zweite Teil 4-6. Exakt diese Aufteilung hat Hersteller Capcom bereits beim iOS-Release der Serie für Apple-Geräte bevorzugt; die Switch-Versionen dürften Portierungen dieser für Touchscreen-Geräte optimierten Apps werden. Auch auf dem 3DS erschien bereits die *Ace Attorney Trilogy*; die Wahrscheinlichkeit einer Switch-Umsetzung ist sehr hoch. Laut Kotaku soll Ende 2018 dann ein gänzlich neues *Ace Attorney* erscheinen; mit Phoenix Wright in der Hauptrolle und fünf Kriminalfällen.

Wahrscheinlichkeit: 90%

OVERWATCH

Blizzards Shooter-Debüt ist ein absoluter Multiplayer-Hit – doch wie wahrscheinlich ist eine Switch-Umsetzung?

Auf PC, PS4 und Xbox One ist *Overwatch* bereits seit dem Release im Mai 2016 ein absoluter Dauerbrenner. Kein Wunder, denn Blizzards erster Shooter ist ein Heidenspaß, aufgrund seines Level- und Lootbox-Systems regelrecht süchtig machend und folgt der typischen Blizzard-Formel aus schickem Design, geringer Einstiegshürde und vorbildlicher Pflege. So erscheinen auch zwei Jahre nach Release noch regelmäßig neue Maps und Helden für lau und neue Skins und dergleichen für die erspiel- und kaufbaren Lootboxen. Der kompetitive Helden-Shooter dürfte auch auf der Switch problemlos funktionieren – zumindest im TV-Modus. Probleme sehen wir allerdings im portablen Modus. Hier dürfte der Akku aufgrund des schnellen, actionreichen und vor allem netzwerkintensiven Gameplays nicht nur ratzfatz leer sein, auch präzises Zielen oder schnelles Reagieren in den hektischen, oftmals unübersichtlichen Gefechten dürfte auf dem kleineren Display schwerfallen. Allerdings hält *Overwatchs* Game Director Jeff Kaplan große Stücke auf die Switch – also mal abwarten.

Wahrscheinlichkeit: 35%

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 POKÉMON (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Wir sind in die Haut von Meisterdetektiv Pikachu geschlüpft und haben mit ihm ein paar Fälle gelöst. Mehr dazu lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 28!

3DS	Meisterdetektiv Pikachu	23. März 2018	Adventure
Switch	Neues Pokémon-Rollenspiel	Nicht bekannt	Rollenspiel

2 NINTENDO LABO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 27. April 2018

Schon im nächsten Heft können wir euch unsere eigenen Spieleindrücke zu *Nintendo Labo* schildern.

Switch	Multi-Set	27. April 2018	Diverse
Switch	Robo-Set	27. April 2018	Action

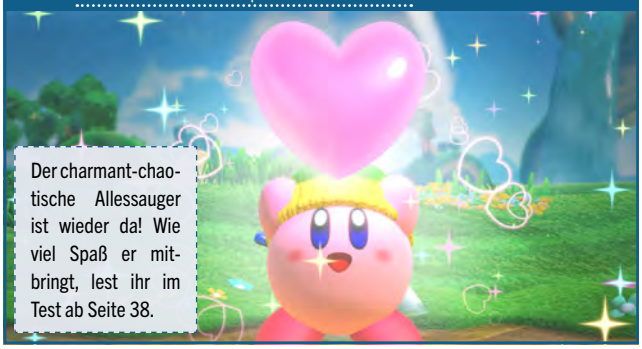
3 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

Das Warten auf Neuigkeiten zu *Metroid Prime 4* geht weiter. Gerüchten zufolge wird Samus' Abenteuer diesmal nicht von Retro Studios entwickelt.

4 KIRBY STAR ALLIES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 18. März 2018



Der charmant-chaotische Allessauger ist wieder da! Wie viel Spaß er mitbringt, lest ihr im Test ab Seite 38.

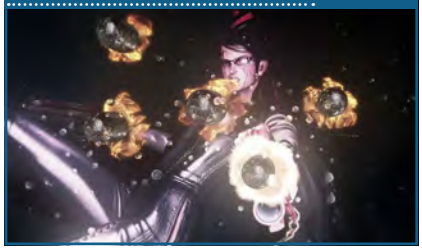
5 MARIO TENNIS ACES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** Frühjahr 2018

Endlich mal wieder ein *Mario*-Sportspiel mit einem ordentlichen Story-Modus – das verspricht Nintendo mit *Tennis Aces*.

6 BAYONETTA 3 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt



7 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2018

8 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

FIRE EMBLEM

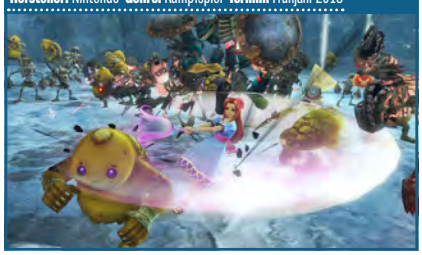
Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

9 DKC: TROPICAL FREEZE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 04. Mai 2018

10 HYRULE WARRIORS D.E. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Kampfspiel **Termin:** Frühjahr 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) – SATURN

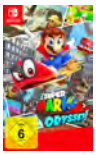
1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Die Top 4 bleiben zum zweiten Mal unverändert, *Bayonetta 2* kämpft sich derweil auf Platz 5.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 90%
6	DRAGON QUEST BUILDERS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 83%
7	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
8	1-2-SWITCH	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
9	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
10	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%

TOP 10 LESER (SWITCH)



1 SUPER MARIO ODYSSEY

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/17
Spielspaß: 88%

Dank des Ballonjagd-Updates hat Mario bei unseren Lesern wieder die Nase vorn.

2	BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 90%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
6	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
7	DRAGON QUEST BUILDERS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 83%
8	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%
9	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
10	FIRE EMBLEM WARRIORS	Entwickler: Omega Force/T.N. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 78%

TOP 10 VERKAUF (3DS) – SATURN

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Die neuen *Pokémon*-Abenteuer verkaufen sich weiterhin spitze.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
4	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
5	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
6	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
7	MONSTER HUNTER STORIES	Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 78%
8	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
9	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Aktuell gibt es wenig Neuerschei-nungen – gut für die Pokémon.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
8	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
9	DRAGON QUEST VIII: REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS	Entwickler: Level-5/Armor Project Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/17 Spielspaß: 92%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

PILLARS OF ETERNITY 2 DEADFIRE

Rollenspiel Einst PC-exklusiv, hat die Oldschool-RPG-Serie bereits Xbox One und PS4 erobert. Mit Teil 2 wird jetzt auch die Switch geentert.

Westliche Rollenspiele haben Aufwind auf der Switch. Erst hat Bethesda mit *Skyrim* sein millionenfach erfolgreiches Open-World-Konzept endlich auch Nintendo-Spielern zugänglich gemacht. 2018 erscheint zudem mit *Wasteland 2* ein durch und durch altmodisches RPG im Stil alter PC-Titel vom Schlage eines *Fallout*. Und noch ein Oldschool-Rollenspiel mit westlichen Wurzeln findet dieses Jahr seinen Weg auf die Switch: *Pillars of Eternity 2*. *Der Vorgänger* machte 2015 Fantasy-Rollenspiele mit Echtzeitkämpfen und Pausenfunktion wieder salonfähig, das Spiel war eine Liebeserklärung an den Klassiker *Baldur's Gate*. Im April steht die Veröffentlichung des Nachfolgers auf dem Programm: Vorerst nur für den PC, Konsolenversionen sollen im Laufe des Jahres folgen – inklusive einer Switch-Umsetzung, entwickelt von den brasilianischen Nobodys Red Cerberus. Warum das ein Grund zur Freude ist? Um darauf eine Antwort zu finden, verbrachten wir mehrere Stunden mit der PC-Beta-Version des per Crowdfunding finanzierten Titels. So viel sei vorab verraten: Wer auf Iso-Perspektive und komplexe RPG-Kost steht, ist hier richtig!

Gott auf der Flucht

Pillars of Eternity 2 wendet sich vom klassischen (manch einer sagte: eintönigen) Fantasy-Setting des Vorgängers ab und versetzt euch in die von Freibeutern und Seemonstern bevölkerte Südsee. Rund um die Inseln des Deadfire-Archipels nehmt ihr die Spur eines verrückt gewordenen Gottes auf, der in die steinerne Haut einer riesigen Statue geschlüpft ist – einer Statue, die sich dummerweise in dem Mega-Dungeon unter der Burg des Spielers aus *Pillars of Eternity* befand und die bei ihrem Ausbruch den ganzen Landstrich verwüstet hat. Des einstigen Heims, eines Teils seiner Seele und vieler seiner Kräfte aus dem Vorgänger beraubt, macht sich der Held auf die Suche nach dem ausgebüchsten Gott. Zu diesem Zweck verbündet ihr euch im Spielverlauf mit einer von vier Fraktionen, von pazifistischen Enheimischen über raffgierige Händler und imperiale Invasoren bis hin zu noblen Piraten.

Die Wahl einer Gruppierung ist nur eine von vielen Entscheidungen im Spielverlauf. In den mindestens 50 Stunden der Einzelspielerkampagne stehen erneut Quests an, die mit kniffligen moralischen Dilemmata aufwarten. Oft

Im Laufe der Handlung macht ihr den einen oder anderen Abstecher an ungewöhnliche Orte, etwa ins Geisterreich oder in den Verstand eines NPC.

Im Vergleich zum Vorgänger hat Obsidian an der Gegner-KI geschraubt; Widersacher positionieren sich taktisch geschickt und lassen Zaubersprüche vom Stapel.

Entermanöver fechtet ihr selbst in Echtzeit aus, um eine wertvolle Prise aufzubringen. Die davor geschalteten Text-Adventure-Seeschlachten lassen sich überspringen.

haben dabei die Attribute eures Hauptcharakters großen Einfluss auf das Ergebnis. Praktisch: Beim Spielstart festgelegte Werte wie Einschüchtern und Charisma lassen sich bei jedem Levelaufstieg separat zu Kampfattributen wie Stärke und Intelligenz steigern, außerdem dürft ihr in Dialogen Gebrauch von euren Begleitern machen. Hat von denen etwa einer einen hohen Wissenswert, wird ein Teil davon auf das entsprechende Attribut eures weniger talentierten Hauptcharakters draufgeschlagen.

Freunde und Liebhaber

In der Rollenspiel-Party von *Pillars of Eternity 2* finden insgesamt fünf Charaktere Platz – das ist einer weniger als im Vorgänger. Eure vier Begleiter sucht ihr euch aus einem siebenköpfigen Personenkreis aus, drei davon (Edér, Aloth, Pallegina) sind alte Bekannte. Bei den Neuzugängen empfiehlt sich unter anderem der Druide Tekehu für weitere Aufgaben; er verwandelt sich auf Knopfdruck in einen zähnefletschenden Haifisch-Hybrid und lässt Wasser- sowie Eiszauber vom Stapel. Die Waldläuferin Maia derweil unterhält euch mit Geschichten über ihren Bruder Kana, einem der Begleiter aus *Pillars of Eternity*. Top: Mit den meisten Kameraden dürft ihr anbandeln und eine Romanze eingehen. In der für diesen Artikel gespielten Beta, die lediglich einen kleinen Teil der Spielwelt enthielt, war davon aber noch nichts zu sehen. Denn unseren zu Spielbeginn in einem umfangreichen Editor erstellten Protagonisten begleiteten ausschließlich anheuerbare Söldner ohne Persönlichkeit. Statt dem Schäkern mit NPCs stand etwas anderes im Fokus: das überarbeitete Kampfsystem.

Im Spielverlauf verbessert ihr euer Schiff mit Upgrades oder tauscht es gegen ein größeres Modell ein.

Mach mal Pause!

Auch *Pillars of Eternity 2: Deadfire* setzt auf ein Echtzeit-System mit Pausenfunktion, um in den häufigen Gefechten gegen menschliche und magische Unholde taktische Manöver auszuführen. Allerdings hat der Entwickler Obsidian einige Änderungen vorgenommen, um die Auseinandersetzungen weniger chaotisch wirken zu lassen. Da wäre zum einen der Verzicht auf das sechste Party-Mitglied, was unmittelbar den Wegfindungsroutinen der restlichen KI-Begleiter zugutekommt. Zudem hat Obsidian die Spielgeschwindigkeit gesenkt – wer will, darf aber immer noch im schnellen Modus spielen oder alternativ eine Superzeitlupe aktivieren. Bei den Probekämpfen in der Beta erschien uns die normale Stufe für Veteranen des ersten Teils etwas zu behäbig, die Wartezeiten beim Aussprechen einer Magieformel zu lang. Hier dürfen die Entwickler gerne noch Feintuning betreiben, damit das Ganze nicht zu sehr in Richtung rundenbasiertes Kampfsystem abdriftet.

Spezialfähigkeiten verbrauchen bei jeder Charakterklasse eine andere Ressource. So be-

OZEAN-SCHACH: DIE BIZARREN TEXT-SEEGEFECHTE VON PILLARS OF ETERNITY 2

Viele Piraten, aber zu wenig *Pirates!* – trotz Sid-Meier-Anleihen könnten sich die Schiffskämpfe als Achillesferse des Rollenspiel-Mammuts erweisen.

Die riesige Spielwelt bereist ihr vorrangig per Schiff. In Echtzeit schippert ihr von einer Insel zur nächsten. Unterwegs stoßt ihr auf versteckte Schätze und Seeungeheuer – oder ihr werdet von einer der KI-Galeonen einer verfeindeten Fraktion aufs Korn genommen. Natürlich könnt ihr auch selbst angreifen, um fette Beute zu machen. Das erinnert an den PC-Klassiker *Sid Meier's Pirates!* – bis das Kampfgeschehen einsetzt. Denn aus technischen Gründen finden die Schlachten in schnöden Textfenstern statt. Aktionen à la „Segel setzen" oder „Kanonen abfeuern" wählt ihr wie in einem Text-Adventure aus. Spieler und KI-Gegner wechseln sich rundenweise ab. Das wirkt in der Beta auf Dauer aber öde und behäbig, die Präsentation ist mickrig. Wer will, überlässt das Auswürfeln der Text-Kämpfe dem Computer und darf sich bei Erfolg sofort an die aus gewohnter Iso-Perspektive gespielten Entermanöver machen.

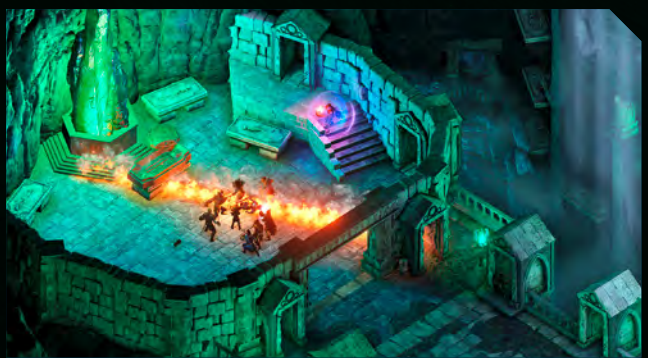
Auf der Weltkarte dirigiert ihr euer Schiff in Echtzeit – auf dem Weg zu neuen Locations kommt es zu Schiffskämpfen in Textform (kleines Bild).

nötigen Kämpfer Disziplinpunkte, um Aktionen wie Niederwerfen auszuführen. Die Zähler regenerieren sich nach jedem Kampf, ebenso wie die Lebensenergie: Das Ausdauersystem aus dem Vorgänger hat Obsidian wegen der Verwechslungsgefahr der zwei Lebensbalken ad acta gelegt. Im Kampf niedergeschlagene Figuren werden jedoch weiterhin verkrüppelt; eine solche Verletzung reduziert die maximale Anzahl der Gesundheitspunkte bis zur nächsten Rast. Bei einem Schläfchen im Wirtshaus oder im Zeltlager werden auch die sogenannten Ermächtigungspunkte wiederhergestellt: Damit dürfen wir einmal pro Schlacht die Kampfressourcen eines Charakters auffüllen oder dessen nächsten Spezialangriff verstärken.

Apropos Rasten: Das funktioniert diesmal ohne Camping-Vorräte, stattdessen solltet ihr für appetitliche Nahrungsmittel im Inventar sorgen. Denn diese verleihen euren Helden bei der nun jederzeit möglichen Rast einen besonderen Bonus. Auch wenn ihr mit eurem Schiff unterwegs seid (siehe Kasten oben), spielt der Proviant eine Rolle: Wer nur spröden Schiffszwieback verteilt, muss sich unter Umständen auf eine Meuterei gefasst machen, denn die Qualität der Lebensmittel beeinflusst die Moral der Mannschaft (eine hohe Moral gewährt unter anderem Bonus-XP). Wer schlau ist, nutzt daher das Crafting-System, um aus einzelnen Zutaten schmackhafte Gerichte zuzubereiten. Aber natürlich seid ihr in *Pillars of Eternity 2* nicht nur Koch, sondern könnt eure Handwerksfähigkeiten auch einsetzen, um Ausrüstungsgegenstände zu verbessern und neue Waffen und Rüstungen herzustellen.

Deren Einsatz dürft ihr künftig automatisieren: Obsidian hat sich an ein mächtiges Tool aus *Dragon Age: Origins* erinnert, das bislang viel zu selten in modernen Rollenspielen Verwendung fand – den KI-Editor! In diesem neuen Fenster legt ihr auf Wunsch en détail fest, wie sich eure Party-Mitglieder im Fall eines Kampfes verhalten sollen. Für jeden Charakter könnt ihr eine von mehreren vorgefertigten Verhaltensweisen aktivieren – oder ihr legt nach Belieben neue Vorlagen an. Die enorme Komplexität des Editors erlaubt viele Freiheiten. Ihr legt wie bei einer Programmiersprache Bedingungen wie „Gegner in Nahkampfreichweite" fest und sagt dem Spiel anschließend, welche Aktionen das zur Folge haben soll, etwa einen bestimmten Zauber auf Gegner oder Verbündete zu sprechen. Noch dazu lässt sich eine optionale Zeitverzögerung für das Ausführen dieser automatischen Order einstellen. Ihr dürft beliebig viele Befehle und Bedingungen in ein Verhaltensset programmieren sowie die Reihenfolge und Wichtigkeit anpassen. Knobelfans und Hardcore-Taktiker können so das perfekte KI-Verhalten für jedes Mitglied ihrer Abenteurergruppe ausbaldowern – beeindruckend! Wer dagegen lieber jede Einzelheit selbst kontrolliert, deaktiviert einfach die Party-KI und macht im Gefecht alles von Hand. Das klappte trotz des ursprünglich für

Im Charaktereditor zu Beginn legt ihr Geschlecht, Rasse, Klasse und Herkunft eures Hauptcharakters fest, auch die Optik lässt sich anpassen.



Eure bis zu fünf Gruppenmitglieder kämpfen in Echtzeit. Ein Druck auf die entsprechende Taste friert das Geschehen ein, dann könnt ihr in aller Ruhe Befehle geben.

Schick: Vegetation bewegt sich im Wind, Wettereffekte (etwa Regen) und Tiere wie Möwen verleihen den prächtigen Kulissen ein Eigenleben.

Im Deadfire-Archipel balgen sich vier verfeindete Fraktionen unter anderem um die Kontrolle der wertvollen Adra-Ressource (grüner Stein).

Maus und Tastatur ausgelegten Interfaces bereits in den Konsolenversionen des Vorgängers sehr gut. An der komfortablen Gamepad-Steuerung dürfte sich für den Nachfolger kaum etwas ändern. Der Spieler entscheidet per Druck auf die entsprechende Taste, ob er Charaktere direkt per Analogstick steuert oder einen Cursor einblendet und Befehle gibt – das klappt auf der Switch dann hoffentlich auch per Touchpad. Zwei Kreismenüs bieten schnellen Zugriff auf alle wichtigen Zauber und Menüfunktionen. Praktisch: Die Schultertasten erlauben das fixe Durchschalten der Party-Mitglieder; drückt ihr beide Tasten gleichzeitig, wird die komplette Gruppe ausgewählt.

Einzel oder Doppel?

Neben Ressourcen und Ermächtigungen hat Obsidian noch eine Veränderung am Charaktersystem der *Pillars of Eternity*-Serie vorgenommen: In Teil 2 gibt es jetzt Unterklassen und die Möglichkeit, mehrere Professionen zu kombinieren! Jede der elf Klassen bietet nun bis zu fünf weitere Spezialisierungen an. So könnt ihr einen Barbaren sowohl im herkömmlichen Sinne spielen als auch als Berserker oder Leichenfresser (isst nichtmenschliche tote Gegner, um sich zu heilen). Priester verschreiben sich einem von fünf Göttern, Zauberer wählen eine besondere Magieschule – das bringt Vorteile wie spezielle Talente oder Boni auf Attribute mit sich, im Ausgleich werden diese Charaktere jedoch anderswo benachteiligt. Das Multiclassing-Feature erlaubt derweil Mischklassen wie Jäger (Krieger plus Waldläufer) oder Arkaner Krieger (Zauberer plus Paladin). Solche Kombinationen dürfen bei jedem Stufenaufstieg neue Fähigkeiten aus beiden Klassen wählen, allerdings erhöht sich ihr Machtlevel langsamer als bei Charakteren mit nur einer Klasse. Je mehr Macht, desto stärkere Skills stehen euch zur Verfügung und umso größer der Bonus auf niedrigstufige Zauber und Fähigkeiten, wodurch diese im Spielverlauf nicht nutzlos werden.

Wunderschöne 2D-Welten

Dank überarbeiteter Technik (zum Einsatz kommt erneut Obsidians modifizierte Version der Unity-Engine) gehört *Pillars of Eternity 2: Deadfire* (am PC) zu den aktuell schönsten 2D-Spielen. Die handgezeichneten Hintergründe kommen höher aufgelöst als im Vorgänger daher, sodass auch in der höchsten Zoom-Stufe kein Detail verschwimmt. Neue Wind- und Wettereffekte hauchen den Szenarien Leben ein, am Strand der Beta-Insel fliegen Möwen hin und her und das Meer brandet realistisch gegen die Klippen. Gegenstände wie Windspiele bewegen sich in einer leichten Brise und bei Sturm flattern die Gewänder der Figuren. Außerdem haben NPCs einen geregelten Tagesablauf. Sie bewegen sich vom Fleck, gehen schlafen oder in die Taverne. Das trägt zur Glaubwürdigkeit der Umgebungen bei. Die im Vorgänger nervig langen Ladezeiten beim Betreten von Häusern und dem Wechsel von Gebieten liegen nun stets unter zehn Sekunden. Wäre die Zeit bis zum Release doch auch so schnell vorbei! **Peter Bathge**

Die wunderschönen 2D-Hintergründe werden stimmungsvoll ausgeleuchtet, dabei entstehen dynamische Schatten.

MEINUNG
Peter Bathge

„Ein Piratenschiff in der Hosentasche? Das ist wie Musik für meine Ohren!“

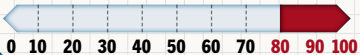
Als alter *Baldur's Gate*-Liebhaber habe ich mich 2015 mit Begeisterung Dutzende Stunden lang durch Berge von Text in *Pillars of Eternity* gewühlt. *Pillars of Eternity 2: Deadfire* scheint wie gemacht zu sein für all die unverbesserlichen CRPG-Veteranen wie mich: Obsidian hat sich der wenigen Schwächen des Vorgängers, etwa der leicht chaotischen Kämpfe, entschlossen angenommen und in Sachen Detailreichtum und Atmosphäre noch einmal kräftig nachgelegt. Am meisten freue ich mich auf die NPC-Romanzen – und die vielen interessanten Quests, von denen es bereits im Vorgänger etliche gab. Jetzt heißt es Daumen drücken, dass die Switch-Umsetzung so gut gelingt wie die Konsolenversion des Vorgängers: Dann sehe ich mich schon in der U-Bahn Monster verhauen und schwierige Entscheidungen über das Schicksal von NPCs treffen.

INFOS

Hersteller: Versus Evil
Entwickler: Obsidian Entertainment
Alternative: Aktuell gibt es nichts Vergleichbares!
Termin: 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Entwickler Obsidian Entertainment und bilden die Spielgrafik authentisch ab – nur das Interface fehlt.

WERTUNGSTENDENZ



SMOKE & SACRIFICE

Rollenspiel Ein Indie-Spiel, das sich gewaschen hat! *Smoke and Sacrifice* verbindet die derzeit so beliebten Survival-Elemente mit einer fesselnden Story, die neugierig auf mehr macht.

Ein Rollenspiel gepaart mit Survival-Elementen und einer spannenden Story – das ist die Prämisse von *Smoke and Sacrifice*, das noch 2018 für Nintendo Switch, PC, PS4 und Xbox One erscheinen soll. Das kleine, unabhängige Entwicklerstudio Solar Sail Games rund um Neil Millstone und Tancred Dyke-Wells hat es sich zur Aufgabe gemacht, ökologische Fantasien und die Motive der Mutterschaft zu erforschen. Als Hauptcharakter Sachi macht ihr euch in einer harschen Welt auf die Suche nach eurem Kind, das ihr unter den Augen des Anführers opfern musstet, um den wärme- und lichtspendenden Sonnebaum am Laufen zu halten.

Überlebenstraining

In der handillustrierten Welt müsst ihr überleben und euch zunächst zurechtfinden. Es gibt eine Vielzahl an erfundenen Tieren und Pflanzen und als Spieler könnt ihr das Verhalten dieser auch beeinflussen. Tiere können gezähmt und gezüchtet werden und allgegenwärtig ist der titelgebende, tödliche Rauch. Crafting ist in dieser bedrohlichen Welt überaus wichtig. Meist ist es möglich, das unterwegs zu erledigen, was praktisch ist, denn viele eurer Ausrüstungsgegenstände wie Waffen oder Lampen gehen oft kaputt. Anderes könnt ihr nur an Werkbänken oder großen Kesseln herstellen – Schuhe, Kleidung und Tränke etwa.

In den Schneegebieten braucht Sachi dicke Stiefel, um die Kälte zu überleben – und die riesigen, aggressiven Vögel.

Riesige Welt

Smoke and Sacrifice ist jedoch absolut kein Basisbau-Spiel. Diesen Aspekt der Survival-Spiele haben die Entwickler mit Absicht weggelassen, denn ihr sollt euch von der Story vorantreiben lassen. Zwar habt ihr natürlich die Möglichkeit, lediglich zu craften und eure Ausrüstung immer weiter zu verbessern, manche der vielen verschiedenen Gebiete werden jedoch erst durch das Voranschreiten der Geschichte zugänglich. Tancred Dyke-Wells, der Verantwortliche für den künstlerischen Part von *Smoke and Sacrifice* sagte uns, dass das Survival-Rollenspiel

wohl so groß werden würde, dass es bis zu einer Woche dauern könnte, es durchzuspielen. Dafür ist wohl auch das unglaublich große Inventar mit viel Platz gedacht. Ihr könnt fast alles, was in der Welt von *Smoke and Sacrifice* so kreucht und fleucht einsammeln. Für das Craften benötigt ihr meist Rezepte, die ihr in der Welt findet oder als Belohnung für erledigte Quests erhaltet. Und wenn ihr dann eure Gegenstände wie Waffen hergestellt habt, könnt ihr diese als Favoriten im Schnellmenü auswählen. Was im Inventar gewöhnungsbedürftig ist, sind die teils mehreren Schritte, die ihr braucht, um etwas auszurüsten, es als Favorit auszuwählen oder zu benutzen. Das könnte schneller funktionieren.

Ich gehe mit meiner Laterne

Ansonsten funktioniert die Steuerung eigentlich einwandfrei, bis auf ein paar Bugs, die wohl bis zum Release noch locker beseitigt werden können, denn *Smoke and Sacrifice*, so wie es präsentiert wurde, ist eigentlich ein fertiges Spiel – optisch und auch technisch. Gefallen hat uns sehr, dass Hunger und Durst nicht aus dem Survival-Genre übernommen wurden, dafür gibt es einen Tag-und-Nacht-Zyklus, der sehr wichtig für den Spielverlauf ist. Nachts ist das Verhalten der Tiere und Pflanzen anders als bei Tag. Außerdem kriecht in der Nacht der bedrohliche Rauch aus allen Ritzen, weshalb die grün leuchtende Laterne zum ständigen nächtlichen Begleiter werden sollte. Bei Tag habt ihr diese Bürde nicht zu tragen, dafür wollen euch dann andere Gegner eher den Garaus machen. Wenn euch dann doch einer erwischt, könnt ihr eure Gesundheit durch Früchte oder Getränke auffüllen, die ihr in der Welt findet oder selbst herstellen könnt. Am meisten begeisterte uns jedoch, wie die Story rund um Mama Sachi und ihr Baby Lio von Anfang an mitreißend ist und Gefühle weckt, die auch Nicht-Eltern empfinden werden. Manche Entscheidungen später im Spiel werden aber wohl auch gegen die eigene Moral gehen und ihr müsst wirklich scharf nachdenken, wie euer nächster Schritt sein soll. Den Auftakt der Geschichte hat das Team von Solar Sail Games auf jeden Fall schon sehr gut hingekriegt. Mit der einerseits beschwerlichen Reise einer Mutter auf der Suche nach ihrem Kind und andererseits den unterschwelligen Anspielungen auf eine kaputte Gesellschaft wollen die Entwickler auf genau diese beiden Themen eingehen und sie auf ihre Weise untersuchen.

Releasebereit

Interessant ist, dass die Entwickler sich entschieden haben, *Smoke and Sacrifice* erst jetzt anzukündigen, obwohl wir nach dem Spielen der Hands-on-Version sagen können, dass das Survival-RPG eigentlich so gut wie fertig ist – ausgereifter als manch andere Titel, die bereits erschienen sind. Egal, wann *Smoke and Sacrifice* erscheint, ihr werdet dann selbst sehen, wie viel Herzblut und Leidenschaft die Entwickler in dieses Spiel gepackt haben und wie berührend die Geschichte ist. Und wie umfang- und abwechslungsreich das Gameplay und die Welt sind, in der Sachi nach ihrem Lio suchen muss. **Paula Sprödefeld**

In manchen Gebieten kann die Luft schon mal etwas giftig werden. Dann braucht ihr spezielle Ausrüstung, um dort alles erkunden zu können.

Das großzügige Inventar bietet viel Platz für Waffen, Ausrüstung, Essen und besondere Gegenstände, die ihr auf euer Reise durch die mysteriöse Welt findet.

Das kleine Dorf am Anfang ist Sachis Zuhause, aber sie wird es für lange Zeit nicht sehen, wenn sie sich auf die Suche macht.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Hübsche Welt, fesselnde Story, abwechslungsreiches Gameplay. Vielversprechend!“

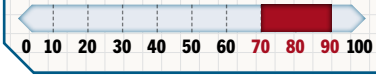
Als ich den ersten Trailer zu *Smoke and Sacrifice* sah, war ich schon interessiert, denn optisch finde ich das Indie-Spiel absolut süß! Die von Hand animierte Welt ist farbenfroh und lebendig und die Charaktere darin nicht minder glaubwürdig. In die Protagonistin Sachi kann ich mich zwar nicht ganz hineinversetzen (ich habe noch keine Kinder), aber ich fühle mit ihr und das ist es, was für mich einen glaubwürdig geschriebenen Charakter ausmacht. Außerdem ist das Craften und Sammeln so gut in die Geschichte eingewoben, dass es nicht eintönig wirkt, sondern immer einem Zweck folgt. So fertig wie das Spiel bis jetzt wirkt, frage ich mich zwar, warum Entwickler und Publisher noch warten wollen, aber das Warten wird sich lohnen.

INFOS

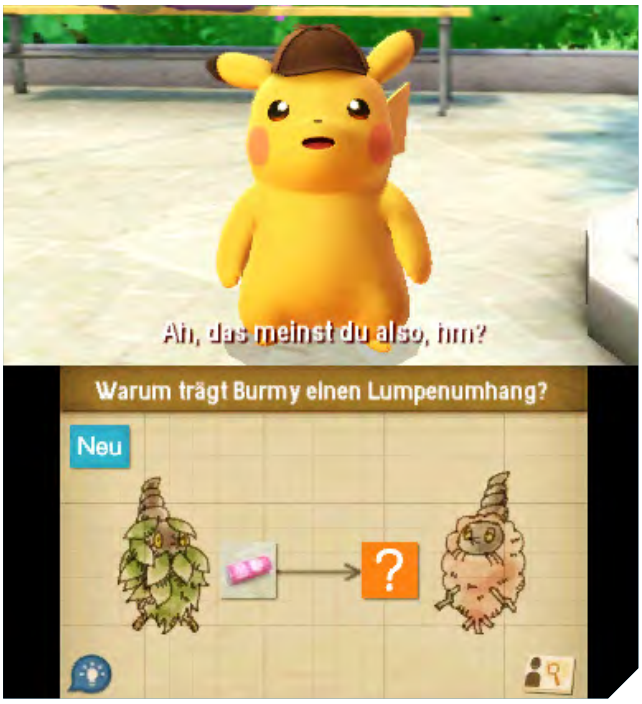
Hersteller: Curve Digital
Entwickler: Solar Sail Games
Alternative: The Binding of Isaac: Afterbirth+
Termin: 2018

Screen-Info: Die Screenshots erhielten wir vom Hersteller, sie sind aber direkt aus dem Spiel aufgenommen und geben die Grafik sehr gut wieder.

WERTUNGSTENDENZ



Mit Hilfe eures Notizbuchs auf dem Touchscreen behaltet ihr immer den Überblick über eure Fälle.



Per Ziehen und Ablegen auf dem Touchscreen löst ihr Rätsel und Fälle, nachdem ihr alle wichtigen Beweise gesammelt und alle relevanten Beteiligten befragt habt.

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Adventure Nach dem Spielen sind wir überzeugt: Mit *Meisterdetektiv Pikachu* kommt ein richtig tolles Detektiv-Abenteuer auf euch zu!

AMIIBO GESPIELT

In kurzen Quick-Time-Events müsst ihr so schnell wie möglich einen Button drücken, um wie hier zum Beispiel ein wild gewordenes Firnontor abzuwehren.

Seit eh und je hat der Detektivberuf etwas Faszinierendes an sich. Ältere Semester unter den Lesern erinnern sich vielleicht noch an die US-Fernsehserie *Columbo* aus den 1960er- und 1970er-Jahren rund um Inspektor Columbo, der bei der Mordkommission des Los Angeles Police Department arbeitet; gespielt wurde die Rolle vom 2011 verstorbenen Peter Falk. Auch *Sherlock Holmes*, *Miss Marple*, *Die Drei Fragezeichen*, *Magnum* oder *Jessica Jones* begeistern mitunter seit Jahrzehnten Detektivfans. In ebendieser Sparte soll das *Pokémon*-Franchise nun auch Fuß fassen, dafür steht *Meisterdetektiv Pikachu* für 3DS in den Startlöchern. Und tatsächlich: in unserer mehrstündigen Anspielsession des Tutorials und der ersten drei Kapitel gewannen wir den Eindruck, dass das Adventure dieser Rolle gerecht werden dürfte.

Ein verschwundener Vater

Über die Story des Taschenmonsterspiels berichteten wir schon in der letzten N-ZONE-Ausgabe. An dieser Stelle aber deutlich ausführlicher: Eine der beiden Hauptfiguren, der junge Tim Goodman, trifft frisch in Ryme City angekommen auf den sprechenden Detektiv Pikachu. Tim befindet sich auf der Suche nach seinem Vater Harry Goodman, seines Zeichens Berufsdetektiv, der seit einem Au-

Das Notizbuch hilft euch dabei, den Überblick zu behalten, welche Optionen ihr schon überprüft hat, wenn ihr euch auf der Suche nach Antworten befindet.

In welchem Tunnel steckt Drifzepeli? Um diese Frage zu klären, müsst ihr eifrig Informationen sammeln und schließlich klug kombinieren.

tounfall spurlos verschwunden ist. Nach kurzer Zeit stellt Tim überraschend fest, dass Detektiv Pikachu der Arbeitskollege seines Vaters ist. Auch Detektiv Pikachu war am Autounfall von Harry Goodman beteiligt, leidet seitdem aber unter Amnesie und kann sich an nichts mehr erinnern außer seiner Vorliebe für guten Kaffee (und andere, nicht ganz so elementare Kleinigkeiten). Die meisten Infos erhält Tim vom Chef seines Vaters, Mike Baker. Von ihm erfährt er auch, dass der Polizeikommissar Frank Hollywood bereits auf der Suche nach Harry Goodman ist, dass der aber derzeit noch im Dunkeln tappt und es einige Ungereimtheiten bei diesem Fall gibt. Zudem häufen sich seit etwa einem Jahr merkwürdige Vorfälle mit Pokémon in Ryme City, so Mike Baker. Wer oder was der Grund dafür ist, ist aber unklar. Hat der Autounfall auch etwas damit zu tun? Das und mehr müsst ihr in *Meisterdetektiv Pikachu* selbst herausfinden.

Detail für Detail zur Lösung

Um euch den Einstieg auf eurem Weg zur Lösung dieser und weiterer Fragen zu erleichtern, erwartet euch zu Spielbeginn ein einführendes Tutorial, bei dem ihr alle wichtigen Gameplay-Mechaniken erlernt. Grundsätzlich könnt ihr mit der Spielwelt vielfältig agieren, beispielsweise mit Menschen (diese Aufgabe übernimmt Tim) oder mit Pokémon (diese Aufgabe übernimmt Detektiv Pikachu) sprechen, um Infos zu sammeln. Die sind ganz essenziell bei eurer Detektivarbeit. Zwar ist euer übergeordnetes Ziel die Suche nach dem verschwundenen Harry Goodman, auf dem Weg dorthin löst ihr aber zahlreiche kleinere bis größere Fälle, aus denen sich nach und nach ein Gesamtbild ergibt. Habt ihr einen zu lösenden Fall vor euch, wie im ersten Kapitel beispielsweise die Suche nach einem Griffel mit einer gestohlenen Halskette, beginnt ihr zunächst mit dem Absuchen des Tatorts; das liefert euch erste Hinweise. Dann macht ihr euch daran, den Ursprung der Spuren zu verfolgen, die ihr vor Ort entdeckt habt. In Kapitel eins ist das beispielsweise eine schwarze Feder, die darauf schließen lässt, dass ihr nach einem Vogel-Pokémon suchen müsst. Ihr sucht also akribisch die Umgebung ab und redet mit Menschen und Taschenmonstern, um herauszufinden, welche Vogel-Pokémon in der Nähe des Tatorts leben. Im Notizbuch (auf dem Touch-

Während Tim für die Gespräche mit Menschen zuständig ist, kommuniziert Detektiv Pikachu mit anderen Taschenmonstern, da sich Pikachu nur mit Tim verständigen kann, nicht aber mit anderen Menschen. Nur im Team sind beide (beinahe) unschlagbar.

Detektiv Pikachu hat so einige Marotten, die im Laufe des Spiels immer wieder für Erheiterung und lustige Momente sorgen. So ist er zum Beispiel nicht nur total verrückt nach gutem Kaffee, auch zu Süßkram kann er in der Regel nicht nein sagen.

screen) haltet ihr automatisch alle gesammelten Infos und Hinweise fest und könnt jederzeit darauf zugreifen. Bei der sogenannten Ermittlungsarbeit, die ebenfalls auf dem Touchscreen stattfindet, kombiniert ihr die Infos aus dem Notizbuch zusammen mit Zeichnungen und Pikachus Hilfe zu einem Gesamtbild des Tathergangs. Das übergeordnete Rätsel eines Kapitels setzt sich nach und nach zusammen, indem ihr viele kleinere Rätsel löst, die wiederum aus vielen einzelnen Aspekten und viel Datensammeln und anschließenden Auswertungen bestehen. So ergibt sich stückweise aus vielen kleinen Details ein Gesamtbild und am Ende ist die Lösung des hauptsächlichen Rätsels ersichtlich.

Tolle Spielwelt

Für Abwechslung ist in *Meisterdetektiv Pikachu* auf verschiedene Arten gesorgt. In gelegentlichen Quick-Time-Events müsst ihr beispielsweise so schnell wie möglich einen Button drücken, um einen großen Gegenstand zu bewegen oder euch gegen aggressive Taschenmonster zu wehren. Außerdem strotzt das Spiel vor wunderschönen Zwischensequenzen. Die sehen (vor allem angesichts des Alters und der schwachen im 3DS verbauten Hardware) für 3DS-Verhältnisse extrem schön und hochwertig aus und tragen viel zu einer runden und gelungenen Atmosphäre bei. Stellenweise fühlt sich *Meisterdetektiv Pikachu* dadurch mehr wie ein spielbarer Animationsfilm und weniger wie ein klassisches Videospiel an. Dazu trägt auch die gelungene englische Inszenierung bei (deutsche Untertitel sind vorhanden) sowie Pikachus sarkastischer Humor und die vielen typischen Elemente aus Detektivfilmen wie Cafészenen, Regenwetter und Ähnliches. Weitere unterhaltsame Zwischensequenzen bieten die Pikachu-Sequenzen. Die startet ihr, indem ihr an den jeweils passenden Stellen während des Spielverlaufs auf dem Touchscreen auf Detektiv Pikachu tippt. Auf die gesamte Sammlung aller so entdeckter Pikachu-Sequenzen habt ihr über das Hauptmenü jederzeit Zugriff. Aber Achtung: Hier findet ihr nur diejenigen Clips, die ihr während des Spiels zum richtigen Zeitpunkt gestartet habt. Abhilfe schafft der *Meisterdetektiv Pikachu*-Amiibo, der zeitgleich mit dem Spiel erscheint; darin liegt aber auch seine einzige Funktion (außer besonders groß zu sein und hübsch auszusehen). Wichtige Inhalte sind somit glücklicherweise nicht hinter die Amiibo-Bezahlschranke gewandert.

Vor Abwechslungsreichtum strotzt, nicht zu vergessen, auch die Spielwelt selbst. Überall leben Pokémon und Menschen zusammen und nebeneinander, ähnlich wie es der Realität mit Menschen und Tieren der Fall ist. So führen manche Bewohner der Spielwelt ihre Hunde-Pokémon spazieren, während ein anderes Taschenmonster im Müll der U-Bahn-Station wühlt und Vogel-Pokémon im Park am Brunnen sitzen. Da ihr (zumindest in den ersten Kapiteln) nicht auf eigentlich allgegenwärtige moderne Technik wie Smartphones oder Laptops trefft, ist es nahliegend, davon auszugehen, dass *Meisterdetektiv Pikachu* zeitlich in der Vergangenheit spielt, eventuell zur Hochzeit der Detektivfilme und -serien vor einigen Jahrzehnten. Eine genaue Info dazu können wir hoffentlich mit dem Test in der nächsten Ausgabe liefern. Abwechslungsreich, weil sehr unterschiedlich, sind auch die Locations der einzelnen Kapitel; zumindest soweit, wie wir den Adventure-Titel bisher spielen konnten. So führen euch die ersten drei Kapitel in einen Park, eine Höhle und eine Forschungseinrichtung.

Technisch top auf dem 3DS

In technischer Hinsicht ist *Meisterdetektiv Pikachu* unseren ersten Eindrücken nach nicht nur wie bereits erwähnt bei den sehr

Szenen wie diese in einem Cafe unterhalb der Detektei sorgen dafür, dass sich *Meisterdetektiv Pikachu* gelegentlich wie ein typischer Detektivfilm anfühlt.

hübsch gemachten Zwischensequenzen unter den Top-3DS-Titeln anzusiedeln, sondern auch im restlichen Spiel alles andere als Standardkram. Auf 3D müsst ihr im kompletten Spiel zwar verzichten, dafür sorgt neben der sehr guten englischen Vertonung die Musik für Freude. Sie ist nicht nur sehr stimmungsvoll und absolut passend für ein Detektivabenteuer, sondern unserem ersten Vernehmen nach auch mit echten Musikinstrumenten eingespielt und erinnert uns ein klein wenig an die Musik aus New Donk City in *Super Mario Odyssey*. Zum Spielumfang können wir aktuell noch nichts Genaues sagen. Die Zeit, die wir für das Durchspielen des Tutorials und der ersten drei Kapitel benötigt haben, lässt aber darauf schließen, dass euch *Meisterdetektiv Pikachu* für einige Zeit beschäftigen dürfte, wenn auch nicht so lange wie die Hauptspiele der *Pokémon*-Serie.

Für jüngere Spieler bietet *Meisterdetektiv Pikachu* einen einfachen Modus. Den müsst ihr auswählen, bevor ihr ein neues Spiel beginnt, und könnt dann nicht mehr in den normalen Modus wechseln. Der einfache Modus schaltet auf dem Touchscreen einen kleinen Button frei, bei dessen Betätigung ihr genaue Informationen bekommt, was als nächstes zu tun ist, beispielsweise Person X oder Pokémon Y befragen. Dass der Modus nach Spielbeginn nicht mehr geändert werden kann, ist zwar etwas ärgerlich, allerdings bleibt euch immer noch die Möglichkeit, den Button einfach nicht zu nutzen (oder nur gelegentlich bei besonders kniffligen Fällen), solltet ihr es euch nach ein paar Stunden Spielen doch noch anders überlegen.

Von der freundlichen und fleißigen Sekretärin der Detektei namens Amanda ist Tim gleich so angetan, dass es ihm stellenweise beinahe die Sprache verschlägt.

Ein spannendes Detektivspiel

In unserer ausführlichen Anspielsession konnten wir einen guten ersten Eindruck von *Meisterdetektiv Pikachu* gewinnen, wobei natürlich einige Fragen offen blieben, die erst der ausführliche Test in der nächsten N-ZONE-Ausgabe beantworten kann. Nach dem Tutorial sowie den ersten drei Kapiteln im normalen und dem Tutorial sowie dem ersten Kapitel im einfachen Modus haben wir aber ein sehr gutes Gefühl, was die Qualität des Detektivspiels rund um das gelbe Elektro-Pokémon angeht. Stellenweise fühlt sich *Meisterdetektiv Pikachu* mehr wie ein interaktiver Film als wie ein Spiel an (zwar nicht durchgehend, aber gelegentlich); das ist aber schon grundsätzlich nicht schlimm, weil das Spiel so wahnsinnig schön anzusehen und humorvoll inszeniert ist. Die Detektivarbeit, einmal in ihrem Ablauf und Möglichkeiten verinnerlicht, ist meist recht gleichbleibend ähnlich und nicht allzu kompliziert. Wer also auf der Suche nach einem besonders herausfordernden Spiel ist, für den ist *Meisterdetektiv Pikachu* eindeutig die falsche Wahl. Deutlich anspruchsvoller ist das Spiel natürlich für jüngere Spieler, die an einigen Aufgaben sicher deutlich mehr zu knabbern haben. Ein besonders hoher Schwierigkeitsgrad ist aber gar nicht der Anspruch, den der 3DS-Titel an sich selbst hat. Stattdessen geht es darum, ein spannendes Detektivabenteuer in der bunten Welt der Taschenmonster zu erleben. Große Freude bereitet es zudem, zu sehen, wie sich die Hinweise nach und nach alle zusammensetzen und ein Gesamtbild ergeben, sowie dadurch die Lösung eines Falls zu entdecken. Das Adventure-Spiel hat mit typischen *Pokémon*-Spielen im Grunde nichts gemein außer den Taschenmonstern, das muss Pokémon-Fans bewusst sein, bevor sie einen Kauf erwägen. Dafür handelt es sich unserem Ersteindruck nach um ein astreines Detektiv-Adventure mit wahnsinnig viel Charme, das rund sieben Jahre nach Release des 3DS nochmal zeigt, was der Handheld so kann.

Joahannes Gehrling

Ihr Abenteuer bringt Tim und Detektiv Pikachu an die unterschiedlichsten Orte, unter anderem auch eine düstere Höhle voller wilder Taschenmonster.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Meisterdetektiv Pikachu* ist zwar nicht herausfordernd, dafür aber umso charmanter."

Schon in der letzten Vorschau habe ich mich sehr angetan von *Meisterdetektiv Pikachu* gezeigt. Daran hat sich nach den ersten paar Stunden im Spiel nichts geändert, im Gegenteil: Jetzt bin ich noch schärfer auf den Test und – damit verbunden – darauf, das komplette Spiel zu erleben. Zwar erweist sich das Detektivspiel bereits nach einigen Spielstunden für einen beruflichen Spieler und jahrzehntelangen Pokémon-Fan wie mich als nicht sonderlich herausfordernd, dafür aber als umso charmanter und außergewöhnlicher. Und für mich persönlich am allerwichtigsten: Ich will unbedingt weiter am wichtigsten Fall des Spiels arbeiten, der Suche nach Harry Goodman. Ich hab' da nämlich schon so einige Ideen, was genau passiert sein könnte. Ob Harry wohl wirklich …?

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Creatures Inc.
Alternative: Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Termin: 23. März 2018

Screen-Info: Die Screenshots haben wir selbst bei unserer Anspielsession erstellt, daher geben sie die Grafik des Spiels realistisch wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- − Schlechte deutsche Synchronsprecher
- − Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

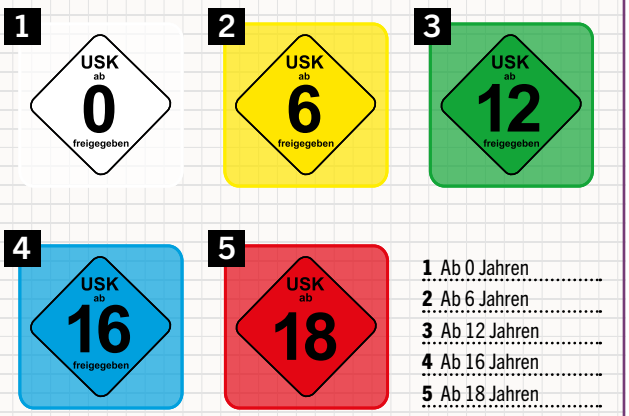
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

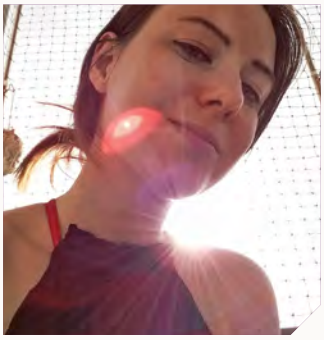
VIKTOR EIPPERT (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Bayonetta (Switch), Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (PS4), Civilization 6: Rise and Fall (PC)
Sieht gerade: Mozart in the Jungle – Staffel 4
Jammert gerade: Über die ekelhafte Kälte, die jenseits des Januars wirklich so gar nicht nötig ist.
Und sonst: Ist eigentlich alles wie immer. Zumindest beinahe. Denn so langsam würde ich mir einen neuen Knaller für meine Switch wünschen, in den ich mich wieder mehrere Wochen lang verbeißen kann.

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

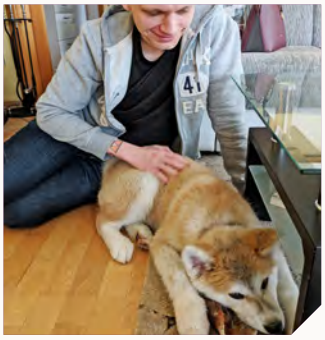
Spielt gerade: Bloodborne, Metal Gear Survive, Resident Evil 7 (PS4)
Sieht gerade: Lie to me
Liest gerade: Sin City
Und sonst: Puuuh, ist mal wieder Zeit, diesen Kasten hier zu füllen. Also, was ist passiert? Eigentlich alles wie immer. Ich war beim Friseur! Die Meinungen zum Ergebnis sind gespalten. Außerdem hab ich den ersten Absatz einer neuen Geschichte geschrieben, die ich nun über die nächsten drei Jahre verteilt schreiben und dann abbrechen werde. Oh, und sehr kalt ist es!

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)



Spielt gerade: Metal Gear Survive, Bloodborne und Monster Hunter World (PS4)
Liest gerade: Das Orakel vom Berge von Philip K. Dick
Hört gerade: Die angenehme Stille eines beinahe komplett verlassenen Großraumbüros
Und sonst: möchte ich an dieser Stelle von ganzem Herzen eine Danksagung an den Erfinder des Kaffees aussprechen. Was für ein köstliches, rundum perfektes Getränk. Dem Erfinder des Ouzo nicke ich gedanklich ebenfalls wohlwollend zu.

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: Super Mario Odyssey
Sieht gerade: Modern Family (mal wieder)
Isst gerade: Schoko-Porridge (lecker!)
Und sonst: Den Februar habe ich zum überwiegenden Teil mit einer ordentlichen Grippe im Bett verbracht statt im Büro. Die Grippewelle hat zum Ende des Winters auch vor mir wieder nicht Halt gemacht. Dementsprechend blieb mal wieder viel zu vieles viel zu lange liegen und Richtung Heftabgabe wurde vieles mal wieder viel zu stressig. Im Großen und Ganzen also eigentlich alles wie immer.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Spielt gerade: Stratocaster
Liest gerade: James Ellroy - White Jazz, Donald Ray Pollock - Die himmlische Tafel, Elmore Leonard - Road Dogs
Hört gerade: The Deviants - Ptooff!!, Jimi Hendrix - Both Sides of the Sky, Michael Landau - Rock Bottom, Miles Davis - Big Fun, Ty Segall - Freedom's Goblin, The Times - Go! With The Times, Swedish Death Candy - Same, Trail Of Dead - Live At Rockpalast, Motorpsycho - The Tower, Roxy Music - Same
Und sonst: Für mehr bleibt keine Zeit.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Bayonetta 1 & 2 und hoffentlich bald auch No. 3. Dazu noch Stellaris: Apocalypse & Divinity OS2 (PC).
Sieht gerade: The Death of Stalin im Kino. Grandios rabenschwarzer Humor.
Hört gerade: Contradanza in ein paar Versionen. Mal schauen, welche mir am besten gefällt – die darf dann ins Auto.
Und sonst: Gerade habe ich meinen ersten Kurs an einer Hochschule gegeben – in Rechtschreibung. Dafür hat sich die Uni mit einer leckeren Mettwurst bedankt :D.

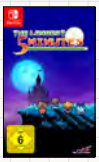
TOBIAS BILLMEIER (25, Praktikant)

Spielt gerade: Radiant Historia: Perfect Chronology (3DS), Kirby: Planet Robobot (3DS), Vanquish (PC), Super Mario Odyssey (Switch), Witcher 3 (PC)
Sieht gerade: Final Space, Bud-Spencer-&-Terrence-Hill-Filmsammlung, Rick and Morty, Black Panther, Pacific Rim
Liest gerade: Infinity Countdown, Captain Marvel, Venom: Lethal Protector, Avengers: No Surrender, Thanos #16
Und sonst: Freu ich mich über den letzten Schnee und darüber, dass ich den nervigen Fasching endlich hinter mir habe.

SVENJA KLAUSING (24, Praktikantin)

Spielt gerade: Assassin's Creed Origins (PS4), Doki Doki Literature Club (PC)
Sieht gerade: The Killing auf Netflix, Let's Plays von Rahmschnitzel (was ein Name!)
Hört gerade: Immer noch schniefende Nasen im Büro und nebenbei den Soundtrack von Horizon: Zero Dawn
Und sonst: Nach dem ersten Monat in der Redaktion fühle ich mich jetzt schon pudelwohl. Wenn da nicht diese dauernde Kälte wäre, die es mir erschwert, aus dem Bett zu kommen … aber es wird wärmer! Kann man 10 Grad warm nennen?

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Kirby Star Allies	Kirby Star Allies	Kirby Star Allies	Kirby Star Allies
FLOP-TITEL	-	-	-	-
Kirby Star Allies (Switch) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 38	Eigentlich war ich angesichts der 3DS-Flut etwas übersättigt, was *Kirby*-Spiele angeht. Obwohl *Star Allies* nichts anders macht als die Vorgänger, haben mich der Charme und der pure Spielspaß aber auch diesmal wieder überzeugt. **9**	Da ich bei den letzten paar *Kirby*-Abenteuern ausgesetzt habe, stört es mich gar nicht, dass der Kultknödel in *Star Allies* nicht vieles Neues mitbringt. Ein richtig feiner, super spaßiges Hüpfer, der klasse zur Switch passt. **8**	*Kirby*-Spiele sind schöne Wohlfühl-Titel, die nicht sonderlich schwierig, aber kurzweilig sind. Außerdem mag ich, dass jeder Vertreter der Reihe die Mechanik ein wenig auffrischt. Ein rundes (haha) Erlebnis. **8**	Der Edelknödel (toller Name!) hat ein Zuhause auf meiner Switch gefunden und genau da gehört er auch hin. Ich liebe einfach *Kirby*-Spiele und bin bei *Kirby Star Allies* angetan vom Freunde-Feature und der Grafik! **9**
Payday 2 (Switch) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 42	Schön, dass die Switch ihren Besitzern die Möglichkeit gibt, endlich auch mal mit eher Nintendo-untypischen Titeln und Genres in Kontakt zu kommen. *Payday 2* trifft meinen Geschmack zwar nicht perfekt, macht aber Laune. **7**	Im lokalen Koop mit Freunden mag *Payday 2* ja Spaß machen, doch für mich käme der Shooter nur online infrage. Und da macht er dummerweise eine deutlich schlechtere Figur. Ich bleibe lieber bei *Splatoon 2*. **6**	Manchmal tut die Wahrheit weh, aber: *Payday 2* sollte ihr auf so ziemlich jeder Plattform außer der Switch spielen. Die Umsetzung ist technisch nicht besonders gut und es fehlen Updates der anderen Versionen. **6**	*Payday 2* passt mit seinem Fokus auf Koop-Action grundsätzlich sehr gut auf die Mehrspieler-freundliche Switch, leidet aber unter technischen Problemen und fehlendem Voice-Chat bei Online-Spielen. **7**
 The Longest Five Minutes (Switch) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 44	Was für ein ungewöhnliches Spiel! Zwar harmonieren die verschiedenen Spielelemente nicht hundertprozentig perfekt miteinander, das ändert aber nichts daran, dass es mir noch eine ganze Weile in Erinnerung bleiben wird. **7**	Das Konzept mit dem Bosskampf, der sich über das gesamte Spiel zieht, ist ganz gut gelungen. Nur leider fehlen dem auf Retro gemachten RPG jegliche Abwechslung und Anspruch bei den Spielmechaniken. **6**	Schöne Idee, mangelhafte Umsetzung. Ich kann Helden mit Erinnerungslücken und sich darum drehende Handlungen bald nicht mehr sehen. Alberner Humor, hoher Preis … immerhin muss man nicht grinden **5**	Das auf Retro getrimmte Rollenspiel bietet einen interessanten Ansatz, indem es den typischen Spielablauf von hinten aufrollt, verschenkt aber durch spielmechanische Schwächen leider viel von seinem Potenzial. **6**
Owlboy (Switch) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 50	Spielerisch hat *Owlboy* de facto nicht allzu viel zu bieten. Was Atmosphäre und Handlung angeht, liefert es aber sehr gut ab und dass der Grafikstil über jeden Zweifel erhaben ist, merkt man schon nach den ersten Minuten. **7**	Eines muss man den fünf Entwicklern von *Owlboy* wirklich lassen: das 2D-Abenteuer sieht tatsächlich aus, als wäre es zu SNES-Zeiten entstanden. Ein feiner Mix aus Retro-Optik und zeitgemäßem Spieldesign. **8**	Hübscher und sympathischer, aber auch belangloser Retro-Plattformer – vor allem, wenn man die Entwicklungszeit von neun Jahren bedenkt. Erwartet kein Metroidvania, *Owlboy* ist sehr linear aufgebaut. **6**	Als alter Super-Nintendo-Spieler und Fan von Spielen mit Retro-Pixel-Optik sowie Action-Adventure-Titeln mit 2D-Seitenansicht gefällt mir *Owlboy* sehr gut. Gehört ihr zum gleichen Schlag? Dann schaut euch das Spiel an! **8**
Scribblenauts Showdown (Switch) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 48	Ich möchte gar nicht wissen, wie viele Stunden Spielzeit ich schon in die diversen Serienvorgänger investiert habe. Der Partyspiel-Ansatz wäre zwar nicht meine erste Wahl gewesen, viel Spaß hatte ich aber auch diesmal wieder. **8**	Die *Scribblenauts*-Spiele sind seit jeher echt knuffig und die Idee, Rätsel mit Wörtern zu lösen, ist immer noch angenehm unverbraucht. Für eine spaßige Runde auf der Couch ist Showdown eine gute Option. **7**	Eine Minispielsammlung? Okay, ein weiteres Mal das bekannte *Scribblenauts*-Spielprinzip zu bringen, wäre überflüssig gewesen. Wie bei den Vorgängern gilt: Die Idee ist gut, bei der Umsetzung ist noch Luft nach oben. **6**	Mein erstes *Scribblenauts*-Erlebnis erinnert mich an *Mario Party* und kann damit punkten. Am meisten Spaß macht's zu zweit; der Sandbox-Modus ist toll, dessen Levels sind aber für meinen Geschmack etwas zu klein. **8**
Radiant Historia: Perf. Chron. (3DS) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 58	Ich gebe zu, irgendwie habe ich langsam genug von den unzähligen Rollenspiel-Remakes für den 3DS. *Radiant Historia* ist zwar ein gutes Spiel, in Zukunft wünsche ich mir aber Switch-Ports oder – noch besser – neue RPGs. **6**	Es ist wirklich beeindruckend, wie viele richtig gute Rollenspiele es für den 3DS bereits gibt. Und mit dem *Radiant Historia*-Remake kommt noch eines hinzu. Nur leider nutze ich meinen 3DS dank Switch kaum noch. **8**	Remake eines gelungenen JRPGs mit guter Musik, netten Charakteren und einer spannenden Story. Die Boni sind überschaubar: neuer Schwierigkeitsgrad, ein Bonus-Dungeon und ein paar Technik-Verbesserungen. **8**	Dass der 3DS wohl eine der besten Konsolen für Rollenspiel-Fans ist, dürfte mittlerweile ja kein Geheimnis mehr sein. Mit einigen Jahren Verspätung bekommen wir hierzulande einen richtig guten Genre-Vertreter. **8**

Tolle Prämien im Shop!

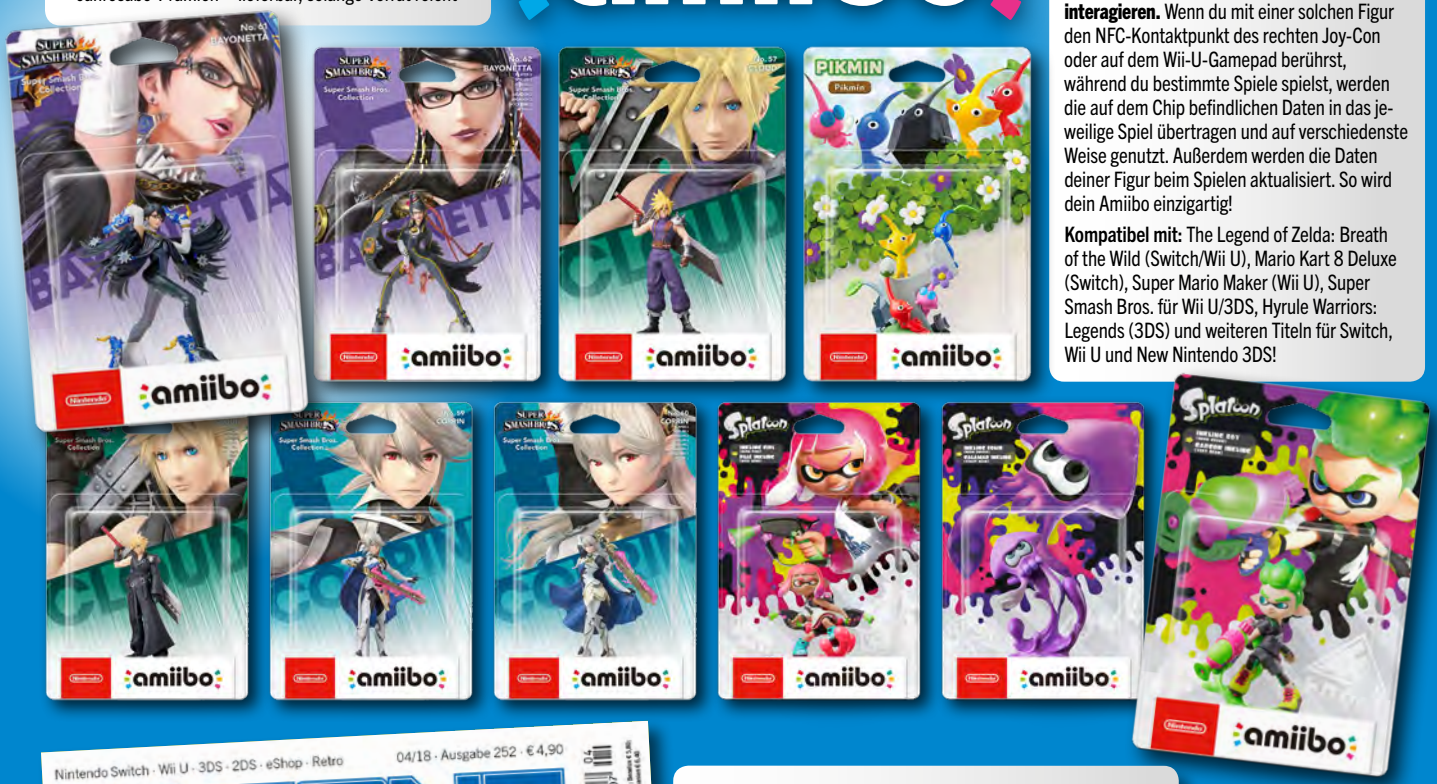
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 07. März 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2018		
Bayonetta	Nintendo	16. Februar 2018
Bayonetta 2	Nintendo	16. Februar 2018
S. 54 eSHOP Bridge Constructor Portal	HeadUp Games	28. Februar 2018
S. 74 eSHOP Crypt of the Necrodancer	Brace Yourself Games	08. Februar 2018
Dragon Quest Builders	Nintendo	09. Februar 2018
NEU eSHOP Escape Trick: 35 Fateful Enigmas	D3 Publisher	15. Februar 2018
S. 56 eSHOP Fe	Electronic Arts	16. Februar 2018
NEU eSHOP Hollow	Forever Entertainment	22. Februar 2018
NEU eSHOP Joe Dever's Lone Wolf	Forge Reply	16. Februar 2018
S. 77 NEU eSHOP Layers of Fear: Legacy	Bloober Team	21. Februar 2018
NEU Monster Energy Supercross – T. O. Videogame	Milestone	13. Februar 2018
S. 76 eSHOP Night in the Woods	Infinite Fall	01. Februar 2018
S. 75 NEU eSHOP Old Man's Journey	Broken Rules	20. Februar 2018
S. 46 NEU eSHOP Outlast: Bundle of Terror	Red Barrels	27. Februar 2018
S. 50 NEU eSHOP Owlboy	D-pad Studio	13. Februar 2018
S. 52 eSHOP Pac-Man Championship Edition 2 Plus	Bandai Namco	22. Februar 2018
S. 42 Payday 2	505 Games	23. Februar 2018
NEU eSHOP Space Dave	Choice Provisions	20. Februar 2018
eSHOP Streets of Red: Devil's Dare Deluxe	Secret Base	27. Februar 2018
NEU eSHOP The Final Station	tinyBuild Games	27. Februar 2018
S. 44 The Longest Five Minutes	NIS America	16. Februar 2018
NEU eSHOP The Trail: Frontier Challenge	Kongregate	28. Februar 2018
S. 78 eSHOP Typoman	Brainseed Factory	22. Februar 2018
März 2018		
NEU eSHOP A Hole New World	Dolores Entertainment	01. März 2018
NEU eSHOP A Normal Lost Phone	Plug In Digital	01. März 2018
NEU eSHOP Bleed 2	Bootdisk Revolution	08. März 2018
NEU eSHOP Castle of Heart	7Levels	23. März 2018
NEU eSHOP Detention	Coconut Island Games	01. März 2018
UPDATE eSHOP Fear Effect Sedna	Sushee	06. März 2018
NEU eSHOP I, Zombie	Awesome Games Studio	08. März 2018
S. 38 Kirby Star Allies	Nintendo	16. März 2018
NEU eSHOP Little Triangle	KonanDenki	01. März 2018
NEU eSHOP Manticore – Galaxy on Fire	Deep Silver	23. März 2018
Max: The Curse of Brotherhood (physisch)	Wired Productions	23. März 2018
NEU eSHOP Midnight Deluxe	Petite Games	08. März 2018
S. 79 NEU eSHOP Mulaka	Lienzo	01. März 2018
NEU eSHOP Outlast 2	Red Barrels	27. März 2018
UPDATE eSHOP OPUS: Rocket of Whispers	Flyhigh Works	März 2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
R.B.I. Baseball	MLB	März 2018
S. 48 Scribblenauts Showdown	Warner Bros. Games	08. März 2018
NEU eSHOP Shelter Generations	Circle Entertainment	März 2018
NEU eSHOP Spectrum	3D Avenue	März 2018
NEU eSHOP Super Toy Cars	Eclipse Games	02. März 2018
April 2018		
NEU eSHOP Bombslinger	Plug In Digital	11. April 2018
Nintendo Labo: Toy-Con 1	Nintendo	27. April 2018
Nintendo Labo: Toy-Con 2	Nintendo	27. April 2018
NEU eSHOP Urban Trial Playground	Tate Multimedia	05. April 2018
Weitere Ankündigungen		
Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	Frühjahr 2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	Arc System Works	05. Juli 2018
NEU eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	25. Mai 2018
NEU De Blob	THQ Nordic	2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	04. Mai 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
Earthlock: Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Framed Collection	Loveshack Entertainment	Frühjahr 2018
NEU eSHOP Happy Birthdays	NIS America	08. Juni 2018
UPDATE Harvest Moon: Light of Hope	Koch Media	01. Juni 2018
eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Frühjahr 2018
Hyrule Warriors Definitive Edition	Nintendo	Frühjahr 2018
eSHOP Ice Cream Surfer	Contra Network	2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
Mario Tennis Aces	Nintendo	Frühjahr 2018
Mega Man 11	Capcom	2018
NEU eSHOP Mega Man Legacy Collection 1 & 2	Capcom	22. Mai 2018
S. 16 Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Frühjahr 2018
S. 22 NEU eSHOP Pillars of Eterni	Obsidian Entertainment	Winter 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
S. 16 Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
NEU eSHOP Polygod	Krafted Games	Frühjahr 2018
Project Octopath Traveler	Square Enix	2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
eSHOP Runbow	HeadUp Games	2018
Runner 3	Choice Provisions	2018
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Frühjahr 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
UPDATE Shaq-Fu: A Legend Reborn	Wired Procutions	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Frühjahr 2018
S. 26 eSHOP Smoke and Sacrifice	Curve Digital	2018
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	Sommer 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2018
eSHOP Steredenn	Pixelnest Studio	Nicht bekannt
Streetfighter 30th Anniversary Collection	Capcom	Mai 2018
eSHOP Super Chariot	Microids	2018
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
NEU Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	Sommer 2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
NEU eSHOP Yoku's Island Express	Team 17	Sommer 2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018
Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	Sommer 2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2018		
NEU eSHOP Fat Dragons	Nostatic Software	15. Februar 2018
NEU eSHOP Machine Knight	Kemco	15. Februar 2018
S. 58 Radiant Historia: Perfect Chronology	Deep Silver	15. Februar 2018
NEU eSHOP RTO 2	nuGAME	22. Februar 2018
NEU eSHOP Steamworld Dig 2	Image & Form	22. Februar 2018
eSHOP Zig Zag Go	RCMADIAX	01. Februar 2018
März 2018		
NEU eSHOP Anime Workshop	Collavier	01. März 2018
NEU eSHOP Brick Thru	RCMADIAX	01. März 2018
S. 28 Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	23. März 2018
eSHOP The Alliance Alive	Atlus	27. März 2018
NEU eSHOP Witch & Hero 3	Circle Entertainment	März 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	18. Mai 2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

HARVEST MOON: LIGHT OF HOPE (SWITCH)

Hersteller: Koch Media **Genre:** Simulation **Termin:** 01. Juni 2018

UPDATE

MEGA MAN LEGACY COLLECTION 1 & 2 (SWITCH)

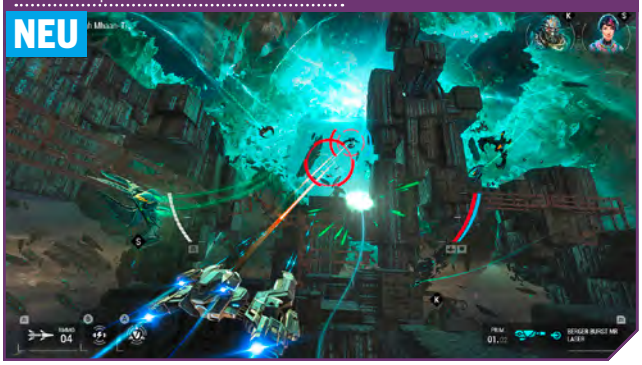
Hersteller: Capcom **Genre:** Action **Termin:** 22. Mai 2018

NEU

MANTICORE – GALAXY ON FIRE (SWITCH)

Hersteller: Deep Silver **Genre:** Action **Termin:** 23. März 2018

NEU



STEAMWORLD DIG 2 (3DS)

Hersteller: Image & Form **Genre:** Jump & Run **Termin:** 22. Februar 2018

NEU

SHAQ-FU: A LEGEND REBORN (SWITCH)

Hersteller: Wired Productions **Genre:** Kampfspiel **Termin:** 2018

UPDATE

AMIIBO

Switch

KIRBY STAR ALLIES

Jump & Run Er ist rosa, er kullert und es liegt wieder mal an ihm, das Dream Land vor bösen Kräften zu retten: Kirby erobert die Switch!

Unglaublich, dass Kirby abseits des Touchscreen-Spin-offs *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* keinen Wii-U-Auftritt spendiert bekommen hat! Wer trotzdem seine Portion zuckersüße Knuddel-Diabetes erhalten wollte, musste wohl oder übel auf den 3DS ausweichen. Doch die dürren Jahre sind vorbei, auf der Switch darf der knuffigste Knödel der Videospielgeschichte endlich wieder ran – und wie üblich gilt es, das Dream Land vor bösen Invasoren zu bewahren. Diese kommen aus dem Weltall und verwandeln kurzerhand Whispy Woods, König Dedede, Meta Knight und Co. in böse (beziehungsweise noch bösere) und stärkere Versionen ihrer selbst. Also

Wie in so vielen Nintendo-Hüpfern der letzten Zeit sind die verschiedenen Oberwelten in 3D gestaltet und lassen sich frei bereisen. Leider gibt es aber nichts darin zu entdecken.

Wer mal eine Pause vom kugeligen Heldenalltag braucht, der kann sich an verschiedenen Minispielen und Zusatzmodi versuchen, die man nach und nach freischaltet.

macht Kirby als Held, der er nun einmal ist, sich auf, um wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Wer mehr Handlung als das erwartet, der hat ganz offensichtlich noch keinen der Vorgänger der Serie gespielt. Allerdings, so minimalistisch die Geschichte ist, so gut wird sie auch präsentiert, inklusive weniger, aber toll animierter CGI-Zwischensequenzen. Hinzu kommt die Tatsache, dass alles wieder einmal unfassbar putzig ist: Die Gegner wandern so fröhlich durch die Gegend, dass man ein richtig schlechtes Gewissen hat, wenn man sie haut, alles ist bunt und einladend und Kirby selbst ist natürlich wie immer der konzentrierte Zuckerschock schlechthin. Bei einer Szene früh im Spiel, in der der Edelknödel mit einem vormaligen Feind kuschelt, geht wohl sogar dem größten Miesepeter unweigerlich das Herz auf. Toll!

Böse Aliens stürmen das Dream Land – viel mehr Story gibt es wie üblich nicht. Die Präsentation ist aber wieder mal sehr putzig!

Wunderschöner Edelknödel

Grafisch hat sich der Umzug vom 3DS auf Nintendos HD-Konsole zudem definitiv gelohnt. Noch nie sahen Kirby und Co. und die Levels, durch die sie sich bewegen, so gut aus! Vor allem in den frühen Levels, wenn wir in sattgrünen Wiesen unterwegs sind, ist das geradezu spektakulär anzuschauen, inklusive knackig-scharfer Texturen und guter Animationen. In späteren Abschnitten wirkt's zwar teilweise nicht mehr ganz so grandios, ein ungemein hübscher Spaß bleibt *Star Allies* aber die ganze Zeit. Erkauft wird die Pracht durch Ladezeiten zwischen den Levelabschnitten, die aber dankenswerterweise so kurz sind, dass sie nicht allzu sehr ins Gewicht fallen. Musikalisch kann Kirbys Switch-Einstand ebenfalls überzeugen, wenngleich hier primär Altbekanntes geboten wird. Die poppig-launigen Musikstücke gefallen so gut wie eh und je, über eine Spur mehr neue Klänge hätten wir uns aber ebenfalls nicht beschwert. Aber erwarten uns auf der neuen Konsole auch spielerische Neuerungen?

Knuddel-Quartett

Nun, im Kern nicht. Noch immer ist es unsere Aufgabe, in Gestalt von Kirby von einer Oberweltkarte aus – die diesmal in 3D gestaltet ist, funktional aber jenen aus den Vorgängern entspricht – in Levels und in denen ans Ende der jeweiligen Abschnitte zu gelangen. Dafür hüpft der Held, flattert unbegrenzt lange durch die Luft und nutzt sein einzigartiges Talent, Feinde durch kräftiges Einsaugen zu verschlucken. Einmal ins ausladende Mündchen bugsiert, steht es uns frei, den jeweiligen Widersacher auszuspucken und auf Feinde zu schießen oder ihn

Zwar machen die KI-Begleiter stets einen guten Job. Mit realen Mitspielern läuft *Star Allies* aber zur wahren Höchstform auf.

Dank der Leistungspower der Switch gibt es immer wieder technisch etwas aufwendigere Momente wie diesen zu bestaunen. Generell ist die Grafik sehr gut gelungen.

Nach jedem abgeschlossenen Level können wir uns wie in den Vorgängern an einem kleinen Reaktionstest versuchen, um zusätzliche Belohnungen einzusacken.

runterzuschlucken und seine Fähigkeit zu erhalten. Anschließend laufen wir etwa mit einem Schwert herum, schlagen mit einer Peitsche zu, verschießen Blitze, sausen auf einer Welle über den Boden oder kochen leckere Gerichte, die unsere Lebensenergie wieder auffüllen. So weit, so bekannt also, wenngleich es wieder einmal beeindruckend ist, wie viele Steuerungsvariationen die Entwickler angesichts der mannigfaltigen Kopierfähigkeiten ins Spiel gepackt haben. Neu ist, dass wir auf Knopfdruck auch Herzen auf Feinde werfen können, woraufhin diese freundlich werden und sich uns anschließen. Daraufhin können wir mit bis zu drei Begleitern auf einmal gemeinsam durch die Levels ziehen, wobei diese dann über ihre entsprechenden Kräfte verfügen, erweitert durch Kirbys grundlegende Talente wie seine Flugfähigkeit. Wenn Kirby und drei fast ebenso putzige Kollegen gemeinsam durch die Welten hüpfen, erhöht sich der Niedlichkeitsfaktor noch einmal gehörig! Dumm nur, dass die KI-Kameraden fast schon etwas zu hilfreich sind. Gerade in Bosskämpfen greifen sie so zuverlässig und effektiv an, dass es oft genügt, einfach nur in einer Ecke zu stehen und zuzusehen. In einer Serie, die schon generell dafür bekannt ist, sehr einfach zu sein, vielleicht nicht die beste Designentscheidung! Noch leichter wird es, wenn man mit echten Leuten loslegt – die neue Freundesfunktion fungiert nämlich gleichzeitig als Koop-Modus, bei dem jederzeit bis zu drei Mitspieler einsteigen können. Allerdings stört der fehlende Anspruch dann kaum, denn zu viert macht die Hüpferei noch einen Zacken mehr Spaß!

With your powers combined

Als zweite Neuerung ist es uns nun möglich, verschiedene Kräfte miteinander zu kombinieren. Da wird ein Schwert etwa mit Feuer-, Wind- oder Wasserkraft ausgestattet, ein Kollege mit Stein-Kräften wird eingefroren und kullert dann als Curling-Stein durch die Gegend oder ein Nahkämpfer packt einen der Mitstreiter und zerschmettert auf diese Weise harte Felsen. Die Kombinationsfähigkeiten sind vielfältig und werden auch sehr kreativ für Rätsel genutzt – echte Kopfnüsse erwarten uns aber dennoch nicht, meist ist die Lösung schnell klar. Insgesamt fällt die Rätsel-Quote aber relativ gering aus, was wohl damit zusammenhängt, dass es vergleichsweise wenig in den Levels zu finden gibt. Waren die verschiedenen Abschnitte früher oftmals vollgestopft mit allerlei versteckten Items, gibt es diesmal bloß pro Level ein großes Puzzleteil zu entdecken. Zusätzlich erwarten uns in einigen wenigen Welten große Knöpfe, die meist auch etwas abseits des Weges liegen und Zusatzlevels freischalten. Weder die Puzzleteile noch die Knöpfe sind aber allzu gut verborgen. Tatsächlich gab es während unseres Tests gerade mal zwei Fälle, in denen wir in einer Welt nicht auf Anhieb alles entdeckten, was dort für uns versteckt worden war. Die weiteren Sammelgegenstände, nämlich Sterne respektive kleine Puzzleteile, sind eine nicht begrenzte Ressource, sodass es hier nicht notwendig ist, alle zu finden. Für Sterne gibt's übrigens pro 100 Stück ein Zusatzleben, die Puzzleteile fügen sich, gemeinsam mit den großen Exemplaren, zu Artworks zusammen, die wir uns in einer speziellen Galerie angucken können, sobald alle Teile gefunden wurden. Das funktioniert sehr ähnlich wie der Puzzle-Tausch in der Mii-Plaza-App des Nintendo 3DS und ist zwar ganz nett, aber de facto kaum der Rede wert. Zwar finden wir es prinzipiell gut, dass die Entwickler nicht versuchen, das Spiel künstlich durch Sammelkram zu strecken. Tatsächlich fällt der Wiederspielwert des Abenteuers dadurch aber sehr gering aus – und die Spielzeit für die Story ist mit knapp fünf bis sieben Stunden auch recht niedrig angesetzt.

Variantenreicher Knödel-Trip

In dieser Zeit wird aber dafür abwechslungstechnisch ordentlich was geboten. Prinzipiell hüpft man durch die Gegend und wird ab und an in Räume gesteckt, in denen man alle Feinde besiegen muss, bevor man weiter darf. Dazwischen warten aber jede Menge coole Abschnitte wie zum Beispiel kurze Shooter-Passagen, Geschicklichkeitstests, bei denen Kirby und seine Mitstreiter wie ein Zug durch den Level düsen und man in den richtigen Momenten springen muss, und viele andere kreative Ideen. Auch die Levels kommen thematisch sehr

Boss-Klassiker wie Whispy Woods, Meta Knight und Co. dürfen freilich nicht fehlen. Generell gibt es wenig neue Bosse und sie alle wiederholen sich leider zu häufig.

Was Sammelgegenstände angeht, haben die Entwickler die Menge drastisch reduziert. Pro Level gibt es nun bloß ein großes Puzzleteil und ab und an Schalter zu entdecken.

Kirby kann seine Widersacher nicht nur in Freunde verwandeln, sondern diverse Waffen auch mit deren Kräften stärker machen.

abwechslungsreich daher. Bloß bei den Bossen hätten wir uns etwas mehr Varianz gewünscht. Erstens erwarten uns wieder mal primär die üblichen Verdächtigen wie eben Whispy Woods, König Dedede, Meta Knight oder die Wolke Krock, andererseits wiederholen sich viele der Gefechte ständig. Ja, das hat bei *Kirby* Tradition, das entschuldigt diese Gameplay-Wiederverwertung aber trotzdem nicht. Immerhin, beim allerletzten Gefecht haben die Macher wieder einmal alle Register gezogen und liefern eine epische Schlacht ab, die auch so manchem Japano-RPG gut zu Gesicht stehen würde. Kaum zu glauben, was HAL Laboratories da inszenatorisch aus einem Abenteuer rund um einen blassrosa Ball alles rausholt!

Abseits der Weltenrettung

Auch wenn die Kampagne schneller vorbei ist, als einem lieb sein kann, gibt es danach immerhin noch ein wenig in den Zusatz-Spielmodi zu tun. Wir wollen jene zwei, die man nach Abschluss der Handlung freischaltet, nicht spoilern, können aber versichern, dass man in diesen durchaus noch ein paar Stunden verbringen kann. Jene Modi, die man schon früher freischaltet, sind hingegen nett, aber auch etwas rudimentär gestaltet. In einem davon gilt es, mit einem Baseballschläger einen Asteroiden zurück ins All zu schlagen, wofür man zuerst eine sich füllende Energieleiste und anschließend den Schlag selbst richtig timen muss. Im anderen Modus drücken wir so schnell es geht den A-Knopf, um Holz zu hacken und weichen gleichzeitig mit Analogstick beziehungsweise Steuerkreuz Hindernissen aus. In beiden (auch kompetitiv mit Mitspielern absolvierbaren) Modi geht es um Highscores und beide sind jeweils innerhalb von wenigen Sekunden vorbei. Das ist etwas dürftig, geht aber als kleine Dreingabe zu den deutlich umfangreicheren beiden Zusatz-Spielvarianten in Ordnung.

Wie immer und wie immer gut

Insgesamt geht *Kirby Star Allies* sogar mehr als in Ordnung. Denn auch, wenn es durchaus einige kritikwürdige Elemente gibt, so überwiegt doch der pure Spielspaß, gerade im Koop-Modus. Ein paar innovative Impulse würden nicht schaden, sind aber kein Muss, solange das Gebotene so unterhaltsam ist. **Lukas Schmid**

Abwechslung wird im Spiel großgeschrieben. Besonders viel Spaß machen diese simplen, aber rasanten Shooter-Abschnitte.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein klassisches Kirby-Hüpfabenteuer, aber grafisch beeindruckend und sehr spaßig."

Spätestens mit *Kirby: Planet Robobot* war für mich irgendwie die Luft aus der Serie rund um die rosa Knuddelkugel raus. Trotz des unterhaltsamen Robo-Gimmicks hatte ich das Gefühl, hier gerade zum zigsten Mal denselben Titel zu spielen. Nun, *Kirby Star Allies* fühlt sich ebenfalls sehr ähnlich an wie die Vorgänger – und trotzdem hat es Nintendos knuffigster Heroe geschafft, mich wieder zu verzaubern. Die Grafik hat mich sehr positiv überrascht, Humor und vor allem Atmosphäre sind wieder einmal große Klasse – und spielerisch sorgt das Abenteuer einfach für Laune, auch wenn es sich anfühlt wie eh und je. Zudem finde ich das diesmalige neue Feature, das Helfer-Rekrutieren samt dem Elemente-Verknüpfen, sinnvoller als viele in den alten Spielen. Ein sehr gelungener Switch-Einstand also!

Kirby: Star Allies

Termin: 16. März 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratories
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Vor allem in den frühen Levels sowie auf den Oberwelten sehr detailreich und wunderschön anzusehen.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Primär gibt's altbekannte, aber stimmige Melodien.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Sehr präzise Steuerung, bis auf einige Element-Attacken. Manchmal wird es im Getümmel etwas chaotisch.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Herausforderung muss man abseits einiger Zusatzmodi keine suchen. Aber auch so glänzt *Kirby* durch Abwechslung, Charme und die zuckersüße Präsentation.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Mit bis zu drei Mitspielern macht das kunterbunte Hüpf-Abenteuer noch einmal mehr Spaß als alleine.

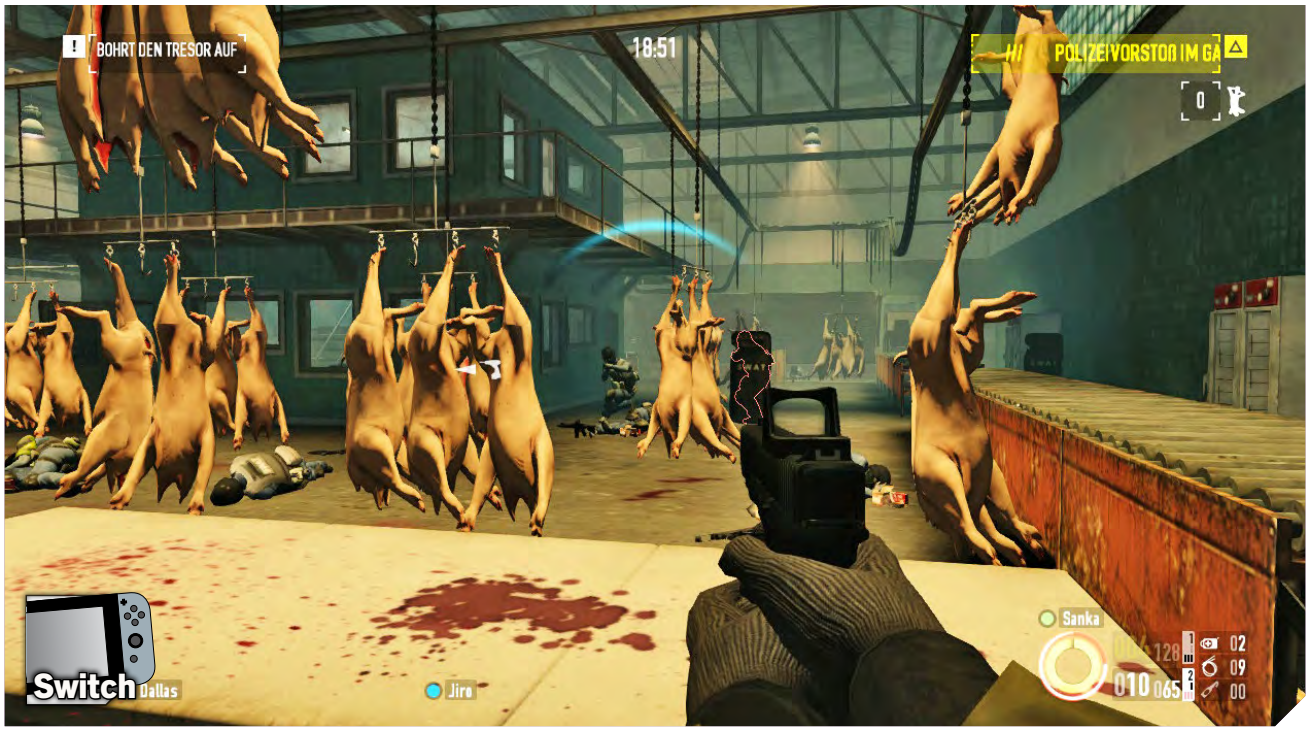
AMIIBO 3
Ein paar Artworks und Hilfsitems. Kaum nennenswert.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr abwechslungsreich
- ✚ Sehr guter Koop-Modus
- ✚ Tolle Grafik
- ✚ Zuckersüße Präsentation
- ✚ Vier Zusatz-Spielmodi
- ✚ Sinnvolles neues Freunde-Feature
- ✚ Extrem episches Finale
- ➖ Sehr einfach
- ➖ Relativ kurze Kampagne
- ➖ Teilweise zu chaotisch
- ➖ Kaum Wiederspielwert

WERTUNG/FAZIT

80

***„Star Allies* geht keine Experimente ein, ist aber ein sehr unterhaltsamer Hüpfspaß."**



Kugelhagel im Schlachthaus: Die Szenarien passen perfekt zur rauen Bankräuber-Atmosphäre. In Kinderhände gehört *Payday 2* definitiv nicht.

PAYDAY 2

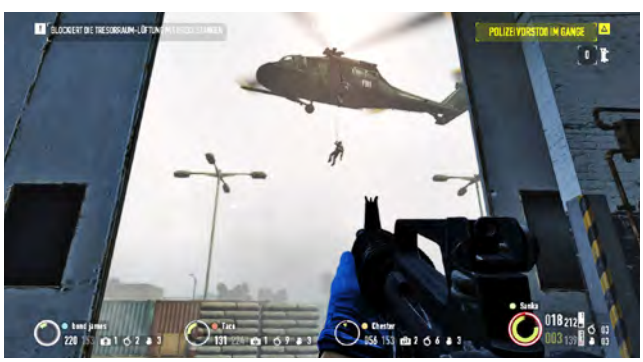
Ego-Shooter Banken plündern, Gemälde stehlen, Atomsprengköpfe entwenden: Im Koop-Shooter *Payday 2* dreht sich alles um spektakuläre Raubüberfälle. Doch kann das Spiel auch auf der Switch überzeugen?

Mit mehr als zwölf Millionen Nutzern sowie mehr als 750.000 aktiven Spielern allein auf der Download-Plattform Steam zählt das bereits im August 2013 veröffentlichte *Payday 2* noch immer zu den erfolgreichsten Koop-Spielen der letzten Jahre. Der Schlüssel zum Erfolg? Gameplay, das Teamwork ganz klar in den Fokus stellt, konstante Produkt-Updates und mehr als 35 verschiedene DLC-Erweiterungen, viele davon kostenlos.

Kein Wunder also, dass der schwedische Entwickler Overkill Software seinen Action-Dauerbrenner – nach Umsetzungen für PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One – nun endlich auch für die Nintendo Switch anbietet. Am Spielprinzip ändert sich dadurch herzlich wenig: Noch immer schlüpft ihr in die Rolle eines aufstrebenden Gangsters, der in Washington DC zusammen mit zwielichtigen Teamkollegen einen Raubüberfall nach dem anderen durchzieht. Für Abwechslung ist dabei gesorgt, denn die Switch-Fassung beinhaltet knapp 50 Missionen – fast alle der bisher veröffentlichten DLC-Pakete inklusive. Im durchgeknallten „Goat Simulator Heist“ zum Beispiel geht es darum, entflohene Ziegen mit wertvollen Kokain-Päckchen im Bauch dingfest zu machen – ziemlich schräg!

Wer es etwas klassischer mag, darf natürlich auch Tresore in Juweliergeschäften aufbrechen, Paletten voller Geld aus einem Frachtflugzeug stibitzen, schwer bewachte Geldtransporter leer räumen, in eine bestens gesicherte Bank eindringen oder eine russische Bunkeranlange infiltrieren, um sich Geheimdokumente unter den Nagel zu reißen.

Das Schöne an *Payday 2*: Sofern ihr Überwachungskameras mit Gadgets gekonnt austrickst, Schlösser unbemerkt knackt, Leichen schnell aus dem Weg schafft und die unzähligen Schleichfähigkeiten im gigantischen Techtree konstant aufstuft,



Masse statt Klasse: Sobald Alarm ausgelöst wurde, schickt die KI in regelmäßigen Abständen weitere Einsatzkräfte, um euch das Leben schwer zu machen.

Im Erkundungsmodus erregt ihr keine Aufmerksamkeit. Brenzlig wird's, sobald euer Team die Gangstermasken aufsetzt und es richtig losgeht.

Im stilsicher präsentierten Einsatzbesprechungsbildschirm könnt ihr euch nicht nur die wichtigsten Infos durchlesen, er dient auch gleichzeitig als Spieler-Lobby.

lassen sich viele dieser Missionen auch komplett lautlos erledigen. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass ihr euch stets mit euren Teamkollegen absprecht und koordiniert.

Das wichtigste Feature fehlt

Damit wären wir bereits beim größten Kritikpunkt: Im Gegensatz zu allen übrigen Versionen bietet *Payday 2* für die Switch keine native Voice-Chat-Unterstützung. Clevere Vorausplanung, effiziente Koordination innerhalb eines Auftrags und gemeinsames Improvisieren – insbesondere auf höheren Schwierigkeitsgraden – werden damit zum echten Problem. Nicht zuletzt, weil auch ein Teambefehle-Menü fehlt.

Die Alternativen: Zum einen besteht stets die Möglichkeit, euch mit Mitstreitern via Teamspeak, Discord, Skype oder andere Sprach-Chat-Programme über das Smartphone zu vernetzen. Zum anderen könnt ihr euch mit Gleichgesinnten an einem gemeinsamen Ort treffen und vier Switch-Konsolen lokal verbinden. Beides ist durchaus machbar und eine Mordsgaudi. Bevorzugt ihr allerdings Partien mit wildfremden Online-Spielern beziehungsweise weit entfernt wohnenden Zocker-Freunden, erweisen sich solche Lösungen leider als wenig praxistauglich.

Unausgegorene Portierung

Neben der Voice-Chat-Problematik hat die Switch-Umsetzung obendrein mit einigen technischen Ungereimtheiten zu kämpfen. Zugegeben, auf den ersten Blick geht die grafische Umsetzung durchaus in Ordnung. Das Geschehen läuft in der Mehrzahl der Fälle stabil mit 30 Bildern pro Sekunde. Schaut man jedoch genauer hin, fallen immer wieder niedrig aufgelöste Matschtexturen, unschöne Clippingfehler und störende Bildraten-Einbrüche auf – speziell in großen Arealen mit vielen gleichzeitig anrückenden Gegnern. Schade ist auch, dass Overkill Software bisher nicht alle Patches der PC-Fassung integriert hat (erkennbar unter anderem an KI-Problemen) und keine präzise Gyro-Steuerung anbietet, wie es beispielsweise inzwischen beim Switch-Shooter-Konkurrent *Doom* der Fall ist. Die Folge: In Kombination mit der suboptimalen Bildrate fühlt sich die Steuerung streckenweise recht schwammig an und bedarf einer Nachjustierung über das Ingame-Menü.

Gut gefallen haben uns dagegen die zackigen Ladezeiten, die kurzen Matchmaking-Wartezeiten und die HD-Rumble-Anpassung. Letztere kommt unter anderem beim Nachladen, bei Gegentreffern, beim Abfeuern der mehr als 150 Waffen, bei der Interaktion mit Umgebungsobjekten sowie im Rahmen der Touchscreen-optimierten Menü-Navigation zum Tragen. Nicht zu vergessen: Charakter-Neuzugang Joy. Die in Anlehnung an die Joy-Cons der Nintendo Switch benannte japanische Hackerin sorgt speziell mit ihrer rot-blau-leuchtenden LED-Maske für Aufsehen und hat zudem einige coole Sprüche in petto.

Sönke Siemens/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Im Affenzahn durch die Kanalisation: In Kombination mit der fantastischen Musik wirken Fluchtszenen hochdramatisch.

MEINUNG
Sönke Siemens

„Im lokalen Vier-Spieler-Modus geht mir das Herz auf! Online kommt weniger Spaß auf."

Um die adrenalingeladenen Raubüberfälle auch auf höheren Schwierigkeitsgraden möglichst effizient lösen zu können, sind Absprachen mit Teamkollegen ein Muss. Im lokalen Koop-Modus mit drei Freunden (die jeweils über eine Switch-Konsole samt *Payday 2* verfügen und sich im selben Raum befinden), ist genau das überhaupt kein Problem. Im Online-Spiel jedoch geht mangels Voice-Chat-Unterstützung viel von der ursprünglichen Faszination verloren. Enttäuscht war ich außerdem von der oft strohdummen KI sowie der nicht immer präzisen Steuerung. Wer über solche Macken hinwegsehen kann und rasant inszenierte Koop-Action liebt, wird hiermit trotzdem einige unterhaltsame Stunden verbringen. Nicht zuletzt, weil die Switch-Version einen Großteil der DLC-Inhalte und gelungene HD-Rumble-Effekte mitbringt.

Payday 2

Termin: 23. Februar 2018
Hersteller: 505 Games / Starbreeze
Entwickler: Overkill Software, Sumo Digital
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 6
Abwechslungsreiche Szenarien, aber mäßige Animationen und Effekte. Teilweise Slowdowns und Clippingfehler.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die englischen Sprecher sind erstklassig, gleiches gilt für den famosen Soundtrack. Solide Effektkulisse.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen (in den Menüs)
Leider fühlt sich die Steuerung in Kämpfen oft schwammig an, dafür netter HD-Rumble.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: Normal bis Overkill (extrem schwer)
Alle Missionen lassen sich auch offline mit KI-Kollegen angehen. Sonderlich schlau sind diese aber nicht.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Im lokalen Koop-Modus ist das Spiel eine Wucht. Leider fehlt im Online-Koop die Voice-Chat-Unterstützung.

PRO / CONTRA
- \+ Rasante Vier-Spieler-Koop-Action
- \+ Sehr umfangreiches Upgrade-System
- \+ Abwechslungsreiche Aufträge und Szenarien
- \+ Viele mitreißende Musikstücke
- \+ Gute HD-Rumble-Effekte
- – Teilweise Bildraten-Einbrüche
- – Steuerung könnte präziser sein
- – Unschöne Clippingfehler
- – Beinhaltet nicht alle Patches der PC-Fassung
- – KI-Gegner in der Regel dumm wie Brot
- – Fehlender Voice-Chat erschwert Absprachen massiv

WERTUNG/FAZIT

68

„Trotz fehlender Voice-Chat-Unterstützung im Koop ziemlich unterhaltsam."

THE LONGEST FIVE MINUTES

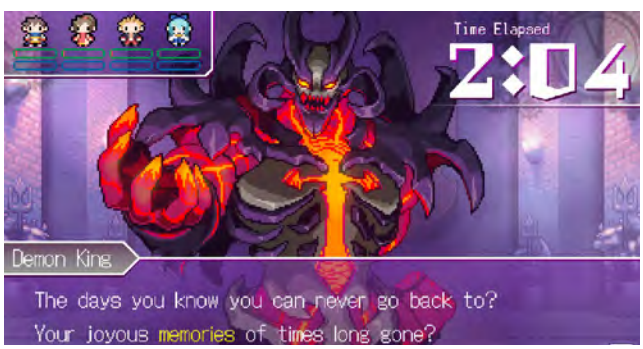
Rollenspiel Was wäre, wenn ein Rollenspiel direkt beim Endkampf losgeht? Dieser Frage geht das auf Retro gemachte *The Longest Five Minutes* nach.

Die allermeisten Rollenspiele (insbesondere klassische) sind in etwa nach dem gleichen Grundmuster aufgebaut: Der anfangs noch unerfahrene Held zieht (meist mit Mitstreitern) hinaus in die weite Welt, um selbige vor irgendeinem Übel zu retten, gegen das er am Ende der Reise im alles entscheidenden Bosskampf antritt. *The Longest Five Minutes* stellt sich gegen diese Norm und rollt den typischen Ablauf von hinten auf. Das sehr stark an klassische JRPGs der 8- und 16-Bit-Ära angelehnte Rollenspiel beginnt mit dem Endkampf gegen den Dämonenkönig und somit am Ende der langen Abenteuerreise, die euer Held Flash Back und seine Mitstreiter absolviert haben. Allerdings hat der treffend benannte Protagonist all seine Erinnerungen an die Geschehnisse vor dem Kampf verloren. Warum kämpfen er und seine Freunde gegen den Dämonenkönig? Wie sind sie zu diesem Ort gekommen? Wo ist der überhaupt? Selbst die Kenntnis seiner Fähigkeiten kann Flash nicht mehr abrufen. Daher muss sich euer Held während des fünfminütigen Kampfes gegen den scheinbar übermächtigen Boss mittels Flashbacks stückweise an all die vorangegangenen Ereignisse erinnern, um eine Chance auf den Sieg zu haben.

Vermisst: der Anspruch

Diese Rückblenden machen den Kern des Rollenspiels aus, denn diese spielt ihr in typischer 8-Bit-RPG-Manier mit Flash und seinen Mitstreitern nach. Ihr erkundet also eine Oberweltkarte, nehmt es in rundenbasierten Kämpfen mit allerhand Monstern auf, deckt euch in Städten mit Items ein und helft den Bewohnern bei kleinen Nebenaufgaben. Mit jeder abgeschlossenen Erinnerung erhält Flash Informationen sowie Zugriff auf Fähigkeiten für den Kampf gegen den Dämonenkönig. In den Erinnerungen ist es unverkennbar, dass sich *TLFM* maßgeblich an Klassikern wie den ersten *Final Fantasys* oder frühen *Dragon Quest*-Teilen orientiert. Das weckt zwar Nostalgie, doch leider bringt das RPG von Entwickler Syupro-DX und Nippon Ichi Software keinerlei eigene Ideen mit, um die simplen Spielmechaniken aufzupeppen. Die Erinnerungen laufen dabei im Grunde immer nach dem gleichen Schema ab: Die Gruppe spricht darüber, was zu tun ist, dann könnt ihr die zwei optionalen Quests erledigen, bevor ihr in den nächsten Dungeon aufbrecht und dort im untersten oder obersten Stockwerk einen Oberfiesling erledigt.

Die Kämpfe lassen ebenfalls Anspruch und Abwechslung vermissen. Ihr habt zwar Zugriff auf diverse Zaubersprüche und Spezialangriffe, doch im Großteil aller Kämpfe habt ihr diese nicht mal im Ansatz nötig. Stattdessen könnt ihr die viel zu leicht geratenen Gegner (und sogar die meisten Bossgegner!) während des etwa zehn bis zwölf Stunden langen Abenteuers durch stures Wiederholen von Standardangriffen bezwingen. Oder ihr geht noch einen Schritt weiter und aktiviert gleich den Autokampf. Hin und wieder einen Heilzauber einzustreuen zählt da schon zum Höchsten der Gefühle.



Während des im Spiel fünf Minuten dauernden Endkampfes muss euer Held Flash mittels Flashbacks seine verlorenen Erinnerungen zurückgewinnen.

Die Kämpfe in *The Longest Five Minutes* fordern euch in etwa so sehr wie ein gemütlicher Spaziergang im Park. Taktik ist dabei so gut wie nie vonnöten.

Erfahrung durch Erinnerungen

Als ähnlich belanglos entpuppt sich die Erkundung der Spielwelt, da gefundene Ausrüstung und Gold wegen der zu leichten Auseinandersetzungen praktisch keine Rolle spielen. Ganz davon abgesehen ergibt es ohnehin nicht viel Sinn, das Gold für einen Vorrat an Items auszugeben, da die Gegenstände nicht in die nächste Erinnerung übertragen werden.

Anders ist es mit den gesammelten Erfahrungspunkten. Eure Stufe setzt sich nämlich aus zwei Teilen zusammen: dem sogenannten „True Level“, den eure Helden zu diesem Zeitpunkt der Geschichte eigentlich hatten und dem „Reexpierence Level“. Letzterer wächst wie bei Rollenspielen üblich durch in Kämpfen und für abgeschlossene Quests gesammelte Erfahrungspunkte mit und verleiht euren Helden einen entsprechenden Bonus auf sämtliche Statuswerte.

Die Erkundung der Dungeons beschränkt sich so gut wie immer auf das Suchen der nächsten Treppe oder des Ausgangs. Kleine Rätsel wie hier sind die absolute Ausnahme.

Auf der Oberweltkarte stapft ihr mit eurer Gruppe stets zum jeweils nächsten Dungeon oder der nächsten Stadt. Davon abgesehen gibt es nichts zu entdecken.

Verschenktes Potenzial

Es ist wirklich schade, dass *TLFM* bei den Spielmechaniken so viel Potenzial verschenkt, denn die Umsetzung der Handlung, die man gemeinsam mit Flash aus den einzelnen Erinnerungen zusammenpuzzelt ist ganz gut umgesetzt. Gerade am Ende, wenn die Story anzieht und einige Überraschungen eingestreut werden, kommt Spannung auf. Auch gelegentliche Anspielungen auf Rollenspiel-Klassiker und die gute Musikuntermalung tragen zu dem Charme des Abenteuers bei und trösten ein wenig über das lahme Gameplay hinweg. Zudem werdet ihr während der Erinnerungen und im Bosskampf immer wieder mit Entscheidungen konfrontiert, die sich letztlich zu einem gewissen Grad auf das Spielende auswirken. Wer mag, kann bereits erlebte Erinnerungen noch mal angehen, um die alternativen Entscheidungsmöglichkeiten auszuprobieren.

Mit seiner ungewöhnlichen Erzählstruktur hebt sich *TLFM* zwar von anderen Genrevertretern ab, doch es verschenkt sein Potenzial direkt wieder, indem es bei den Basics schwächelt und spielmechanisch nur das absolute Minimum liefert. Wenn ihr Lust auf ein sehr einfaches, auf Retro getrimmtes Rollenspiel habt, das euch nicht so lange beschäftigt, dann dürfte *The Longest Five Minutes* genau euer Ding sein. Für alle anderen gibt es aktuell wesentlich bessere Optionen im Rollenspiel-Genre. **Viktor Eippert**

In den Erinnerungen setzt *TLFM* auf einen pixeligen Retro-Look. Besonders charmant sind dabei die Animationen der Figuren.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Das gute Story-Potenzial wird vom langweiligen Spielablauf sabotiert.“

In den ersten ein, zwei Stunden war ich wirklich angetan von *The Longest Five Minutes*. Der Einstieg ist gut umgesetzt, der Retro-Look, die Charaktere und manche Dialoge sind ganz charmant und das Konzept mit den Rückblenden ist interessant. Doch danach fragte ich mich zunehmend, wann die Anfangsphase endlich vorbei ist und es so richtig losgeht. Dummerweise musste ich feststellen, dass *The Longest Five Minutes* in spielerischer Hinsicht durchgehend so seicht bleibt. Die Kämpfe erfordern keinerlei Taktik, die Nebenquests beschränken sich auf typische Botengänge und die Charakterentwicklung ist nicht der Rede wert. Wirklich schade, denn so kann sich das interessante Konzept rund um den dramatischen Endkampf und das Wiedererlangen der Erinnerungen nicht wirklich entfalten.

The Longest Five Minutes

Termin: 16. Februar 2018
Hersteller: NIS America
Entwickler: Nippon Ichi/Syupro-DX
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Die Entwickler setzen bewusst auf einen sehr simplen Pixellook, der an klassische Rollenspiele der 8- & 16-Bit-Zeit erinnert. Technisch ist das natürlich nicht sehr beeindruckend, doch dieser Retro-Look verströmt einen ganz eigenen Charme.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Englisch
Die Musikuntermalung zählt zu den Stärken dieses Abenteuers, eine Vertonung gibt es jedoch nicht. Zudem müsst ihr euch mit englischen Texten begnügen.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Auch die Steuerung orientiert sich an den Klassikern, in Kämpfen navigiert ihr also durch Befehlsmenüs, aus denen ihr Zauber, Angriffe und Items auswählt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Ihr könnt die Handlung gut an einem Wochenende komplett abschließen, allerdings bleibt der spielerische Anspruch durchgehend gering.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Charmantes Retro-Feeling
- ✚ Interessantes, nichtlineares Erzählkonzept
- ✚ Tolle Musikuntermalung
- ✚ Erinnerungen können wiederholt werden, um andere Entscheidungen zu treffen
- ✚ Verschiedene Enden
- ➖ Uninspirierte Nebenaufgaben
- ➖ Erkundung der Welt lohnt sich nicht
- ➖ Gesammelte oder gekaufte Nutzgegenstände werden nicht auf die nächste Erinnerung übertragen
- ➖➖ Spielerisch wenig Abwechslung
- ➖➖ Es fehlt jeglicher Anspruch

WERTUNG/FAZIT

64

„Das interessante Konzept wird vom anspruchslosen Gameplay zurückgehalten.“

OUTLAST
BUNDLE OF TERROR

Action Vergesst *Hostel, Saw* und jeden anderen Psycho-Slasher. *Outlast* treibt das Herzinfarktrisiko ganz schnell in die Höhe.

Miles Upshur ist Enthüllungsjournalist. Eines Tages bekommt er einen Tipp: In der Mount Massive Nervenheilanstalt, die von der dubiosen Murkoff Corporation unterhalten wird, stimmt etwas nicht – Miles nimmt die Fährte auf. Vor dem gewaltigen Gebäude ist es menschenleer, alle Türen sind verschlossen. Ein paar verlassene Militärfahrzeuge im Innenhof lassen den Schluss zu, dass er heute Nacht nicht der einzige Besucher ist. Seine Neugier ist geweckt. Miles gelingt es, über ein Fenster im zweiten Stock Zugang zu dem alten Gemäuer zu bekommen. Drinnen herrschen grauenhafte Zustände: Alles ist voller Blut und Gedärme, die Soldaten sind anscheinend tot und die Insassen der Anstalt streifen auf der Suche nach neuen Opfern durch die Gänge. Bevor er sichs versieht, ist Miles Upshur auch schon gefangen und muss ums nackte Überleben kämpfen. Dabei ist „kämpfen“ vielleicht nicht der richtige Ausdruck, denn Miles ist ein ganz normaler Mensch und kein Wochenend-Rambo, der sich bei der ersten Gelegenheit eine Knarre schnappt und um sich ballert. Bei Gefahr rät ihm sein natürlicher Instinkt, wegzulaufen und sich zu verstecken. Und genau das macht ihr als Miles Upshur in *Outlast* ständig!

Hektische Verfolgungsjagden

Outlast wird von Kritikern als eines der gruseligsten Spiele aller Zeiten gefeiert. Zu Recht, wie wir finden. Von der ersten Minute an können wir uns der perversen Faszination des Horror-Adventures nicht entziehen. Eigentlich wollt ihr als Spieler gar nicht wis-

Die Nervenheilanstalt Mount Massive ist nicht der angenehmste Ort. Wenn euch mal nicht ein Irrer verfolgt, fängt es eben an zu brennen. Der Albtraum geht weiter.

Auf eurer Reise durch das Sanatorium seht ihr die widerlichsten Dinge. Folter, Amputation, und literweise Blut sind hier an der Tagesordnung.

sen, welche Schrecken hinter der nächsten Tür lauern, und doch peitscht euch die Neugier immer weiter. *Outlast* hält dabei stets die Spannung hoch. Ihr habt pausenlos das Gefühl: Gleich passiert was! Wenn ihr einem Feind in die Hände lauft, dann ist schnelle Reaktion gefragt. Also: Sofort die Beine in die Hand nehmen, Türen hinter euch zuschlagen, um den Gegner zu verlangsamen und schnell ein Versteck finden (der Klassiker: unter einem Bett oder in einem Schrank), dann sind die Überlebenschancen groß. Der Nervenkitzel, wenn ein Gegner in einen Raum stürmt, in dem ihr euch versteckt, ist unbeschreiblich. Wie angedeutet, ist Kampf keine Option, denn die Gegner sind unerbittlich und tödlich – und der gute Miles ist nur ein ganz normaler Mensch ohne Militär- oder Kampfausbildung.

Aufnahme? Läuft!

Miles mag zwar kein Kämpfer sein, er verfügt aber über ein mächtiges Werkzeug. Mit seiner kleinen Handkamera (an der er sich festhält, als wäre sie der letzte Bezugspunkt zur Realität) dokumentiert er die Schrecken von Mount Massive. Dank der Nachtsichtoption ermöglicht ihm – und damit euch – die Kamera zudem, dunkle Ecken zu erforschen, und davon gibt es mehr als genug. Diese zuschaltbare Sichthilfe ist aber ein echter Energiefresser, weswegen ihr euch ständig auf der Suche nach Ersatzbatterien befindet. Wer will auf der Flucht vor Irren mit Abflussrohren schon plötzlich im Dunkeln stehen? Was in den PC- und Konsolen-Versionen noch extra gekauft werden musste, ist jetzt für die Nintendo Switch – im *Bundle of Terror* – gleich mit dabei: der *Whistleblower*-DLC. Dabei schlüpft ihr in die Rolle von System-Administrator Waylon Park, der für die Murkoff Corp. arbeitet, aber die Schandtaten auf Mount Massive aufklären möchte. Das geht logischerweise schief und schon seid ihr mit der Kamera ausgerüstet wieder im Albtraum gefangen. *Whistleblower* setzt vor den Ereignissen von *Outlast* an, endet aber nach etwa zwei bis drei Spielstunden nach der Story des Hauptspiels. Am Gameplay ändert sich nichts, wie immer habt ihr nur eure Kamera zur Hand und Kämpfen ist keine Option. Wie auch *Outlast* selbst ist *Whistleblower* sehr geradlinig, aber trotzdem ungemein atmosphärisch, auch wenn die Jumpscares vielleicht nicht mehr so sehr zünden wie noch im Hauptspiel.

Präsenter Held

Eine der größten Stärken von *Outlast* ist die grandiose Atmosphäre. Das fängt beim Helden an, der sich mit Notizen die Angst von der Seele schreibt und mit zunehmendem Stress immer schwerer atmet. Miles ist auch kein körperloser, anonymer Held: Alles, was er tut, ist auch entsprechend animiert, egal ob ihr Gegenstände aufnehmt, Türen öffnet oder euch an einen Türrahmen lehnt, um in einen Gang zu spitzen. *Outlast* vermittelt so ein richtig gutes „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl. Dazu kommt eine fantastische, fast schon brutale Soundkulisse, die mit nervenaufreibender Musik, verzweifelten Schreien, Miles' Herzklopfen und unheimlichen Geräuschen die Spannung stets hoch hält.

Nerven wie Drahtseile

Ebenfalls sehr stimmig, wenngleich technisch nicht auf höchstem Niveau ist die grafische Umsetzung des Horrortrips. Aber wen kümmert das schon, wenn dadurch der sehr gute Gesamteindruck nicht leidet? Die Texturen könnten zwar stellenweise gerne etwas detaillierter ausfallen, dafür sind die Charaktermodelle gut gelungen. Außerdem gibt der allgegenwärtige TV-Grießelfilter *Outlast* den Look eines Horrorfilms aus den 80er-Jahren. Abschließend ist es die Mischung aus solider Hintergrundgeschichte, gut eingesetzten Schockmomenten, hektischen Verfolgungsjagden, überraschenden Story-Wendungen und der ständigen Angst vor Angriffen, die *Outlast* so besonders macht. Und zu einem Beispiel, wie moderne Horrorspiele für Erwachsene aussehen müssen. **Wolfgang Fischer/Paula Sprödefeld**

BUH!! Jumpscares sind nichts Ungewöhnliches in *Outlast*. Euch daran zu gewöhnen, dann schon eher.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„*Outlast* zeigt ganz klar, dass ich in einem Horrorfilm als Erste draufgehen würde."

Ich bin eigentlich ein Horrorfilm-Fan. Wenn Blut spritzt und Gedärme fliegen, bin ich richtig. Nur mit Psycho-Horror kann ich nicht so gut. *Outlast* vermischt diese beiden Dinge und macht daraus eine Albtraumtour ohnegleichen. Die ständige Angst davor, dem dicken, kettenschwingenden Kerl in die Arme zu laufen oder dass plötzlich der Doktor aus irgendeiner dunklen Ecke hervortritt, treibt den Puls dermaßen nach oben, dass ich die Switch (sogar bei Tageslicht und im Handheld-Modus) ab und zu zur Seite legen musste, um durchzuatmen und mir erst einmal einen beruhigenden Kamillentee zu machen. Das einzig Nervige an diesem überaus gelungenen Spiel sind die vielen Trial-and-Error-Passagen und die etwas zu simplen Rätsel. Trotzdem: Eines der furchterregendsten Spiele für mich!

Outlast: Bundle of Terror

Termin: 27. Februar 2018
Hersteller: Red Barrels Games
Entwickler: Red Barrels Games
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 6

Optisch ist *Outlast* kein herausragendes Spiel. Die Gesichtsanimationen wirken steif, die Bewegungen ein wenig hakelig. Trotzdem passt der Stil, vor allem in Nachtsicht, zum allgemeinen 80er-Jahre-Horrofilm-Look.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die entfernten Schreie und das Kettenrasseln erschaffen eine wunderbar schaurige Atmosphäre, die für tolle Horror-Stimmung sorgt.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Keine Probleme bei der Steuerung, alle Belegungen ergeben Sinn und sind leicht zu merken.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: normal bis schwer (4 Stufen)
Das Spiel fängt die Einsamkeit, Panik und Hilflosigkeit ohne Waffe sehr gut ein und projiziert sie ohne Mühe auf den Spieler.

PRO / CONTRA

- ++ Tolle Horroratmosphäre
- ++ Gut inszenierte Horror- und Schockmomente
- \+ Abwechslungsreiche Abschnitte
- \+ Einfache, gut funktionierende Spielmechanik
- \+ Stimmige, stressfördernde Soundkulisse
- \+ Kein freies Speichern, aber faires Checkpoint-System
- \+ Herrlich abgedrehte Charaktere
- – Sehr simple Aufgaben
- – Nur wenige Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt
- – Stellenweise nervige Trial&Error-Passagen
- –– Kurze Spieldauer, geringer Wiederspielwert

WERTUNG/FAZIT

80

„Absolut nichts für Leute mit schwachen Nerven oder einem Herzschrittmacher."

SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN

Geschicklichkeit Die Scribblenauten landen auf der Switch und haben ein Spiel mit starkem Fokus auf Multiplayer-Gaudi im Gepäck. Solltet ihr dem eine Chance geben?

Während viele Switch-Besitzer derzeit noch auf die Ankündigung eines neuen *Mario Party*-Ablegers für die Hybrid-Konsole warten, schickt sich *Scribblenauts Showdown* an, diese Lücke zu füllen. Im neuesten Ableger der beliebten *Scribblenauts*-Reihe stürzt ihr euch nämlich vornehmlich ins wilde Mehrspieler-Minispiel-Getümmel. Doch keine Sorge: Auch ein Sandbox-Modus mit kreativer Freiheit ist mit von der Partie.

Im Raketenschutt-Modus sammelt ihr schwere Gegenstände und werft sie in ein schwarzes Loch.

Im spielzentralen Showdown!-Modus müsst ihr mithilfe gewonnener Minispiele als Erster ein comicartiges Spielfeld durchqueren, um zu gewinnen.

Auf in den Showdown!

Zunächst jedoch zum zentralen Inhalt von *Scribblenauts Showdown*, dem Modus namens „Showdown!“. Diesen bestreitet ihr zwar wahlweise im Singleplayer mit einem vom Computer gesteuerten Kontrahenten, richtig viel Spaß kommt aber erst mit menschlichen Mitstreitern im Multiplayer für maximal vier Personen auf. Vor dem Spielstart wählt ihr neben der Zahl der Mitstreiter den Schwierigkeitsgrad von CPU-Gegnern und die Länge der Partie (ungefähr 15, 30 oder 45 Minuten) aus, dann erwartet euch auch schon ein kurzes Einführungsvideo, das euch die grundlegenden Regeln sowie die Steuerung näherbringt. Diese kurzen Tutorial-Videos seht ihr übrigens vor jedem Spielstart (in jedem Modus), vor jedem Minispiel und so weiter – kurzum: Der Spieleinstieg wird euch als Neuling denkbar leicht gemacht. Aber keine Sorge: Die Videos lassen sich mit einem Knopfdruck binnen einer Sekunden überspringen. Zu Beginn eine Partie Showdown! erhält jeder Spieler einen Satz Spielkarten. Diese lassen euch beispielsweise eine bestimmte Zahl an Schritten auf dem virtuellen Spielfeld voranschreiten, dessen komplette Durchquerung das Ziel ist. Bei manchen Karten wirkt der Effekt sofort, bei den meisten wird zunächst ein Minispiel gestartet. Wer das Spiel gewinnt, zieht dann die angegebene Zahl Schritte auf dem Spielfeld nach vorne. Handelt es sich um eine Karte, die den Spieler zurückschickt, ist der Verlierer des Minispiels betroffen. Vor den Minispielen müsst ihr in der Regel ein Wort aus einer bestimmten Kategorie oder mit einem vorgegebenen Anfangsbuchstaben schreiben, das dann im folgenden Minigame zu einem Gegenstand wird oder euch Bonuspunkte gibt. Ein einfaches Beispiel: Müsst ihr in einem Minispiel herabfallende Gegenstände balancieren und wird als Kategorie „Küche“ vorgegeben, dann tut ihr euch deutlich leichter, wenn ihr vor dem Start des Minispiels „Spülmaschine“ statt „Stuhl“ tippt, da sich würfelförmige Spülma-

schinen leichter stapeln lassen als Stühle. So habt ihr direkten Einfluss auf die Minispiele.

Duelle zu zweit

Die Zahl der Minispiele ist mit rund 25 Stück okay, dürfte aber gerne größer sein, denn nach ein paar Runden kommt bei regelmäßigen Spielern zu viel Gewohnheit auf. Nervig ist, dass immer nur zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten, was dazu führt, dass bei vier Spielern der Zufall entscheidet, wer drankommt. Dadurch müssen zwei Spieler immer warten und zusehen. Immerhin: Die meisten Minispiele sind schnell vorbei und die Wartezeit ist somit nicht allzu lang.

Im zweiten Modus von *Scribblenauts Showdown* namens „Duell" könnt ihr deswegen von vornherein nur zu zweit ran, denn hier wird das Spielfeld aus dem Showdown!-Modus einfach weggelassen, dafür duelliert ihr euch ausschließlich in den Minispielen. Dabei habt ihr die Möglichkeit, euch auf die „normalen" oder die rasanten Minispiele zu beschränken beziehungsweise auf eine Mischung aus beiden oder eine freie Auswahl zu setzen. Unabhängig des gewählten Modus ist die Eingabe der Wörter über eine Kombination aus Analog-Stick und Buttons zwar klug gelöst, um eine Steuerung mit verschiedenen Controllern gleichermaßen zu gewährleisten. Nichtsdestotrotz ist diese Mechanik recht träge und umständlich. Hier wäre eine optionale Touchscreen-Unterstützung nett gewesen, um zumindest im Handheld- und Tisch-Modus Abhilfe zu schaffen. Etwas nervig ist außerdem, dass die Minispiele aus der „Rasant"-Kategorie nur mit entfernten Joy-Con-Controllern funktionieren und somit im Tablet-Modus nicht spielbar sind. Auch der Zwang zur Bewegungssteuerung erschien uns in manchen Minispielen zumindest fragwürdig.

Im Sandbox-Modus, den ihr allein oder zu zweit bestreitet, könnt ihr durch Eingabe von Adjektiven und Objekten allerlei Schabernack treiben und Rätsel lösen.

Kreativität im Sandbox-Modus

Steht euch der Sinn weniger nach Minispiel-Gaudi und mehr nach einem offenen Abenteuer mit kreativer Freiheit, bietet *Scribblenauts Showdown* den Sandbox-Modus. Auch hier dürft ihr alleine oder mit einem weiteren menschlichen Mitspieler ran und habt die Wahl aus acht verschiedenen Levels, beispielsweise einem großen Schiff oder einem gruseligen Spuk-Park. Ihr agiert mittels Adjektiven und Objekten mit der Spielwelt und den darin befindlichen Figuren und helft Letzteren so bei ihren Problemen und Wünschen. Das wird mit den sogenannten „Starites" belohnt, die ihr wiederum im Mein-Scribblenaut-Modus beim Bau neuer Scribblenauten oder für weitere Levels im Sandbox-Modus ausgebt. In Letzterem habt ihr viel Freiheit und kein konkretes Spielziel, was vor allem zu zweit zum großen Spaß werden kann, wenn ihr euch beispielsweise mittels eines Adjektivs gigantisch werden lasst, mit einem Jetpack durch die Luft fliegt und mit einer Panzerfaust ordentlich Chaos anrichtet. Ihr seht: Die Möglichkeiten sind vielfältig und spaßig.

Toller Multiplayer-Spaß

Scribblenauts Showdown bietet vielseitigen Mehrspieler-Spaß, kann aber auch für Einzelgänger einiges bieten, vor allem im Sandbox-Modus, der besonders mit kreativer Freiheit glänzt. Zwar ist die Steuerung verbesserungswürdig und die Zahl der Minispiele etwas klein, das wird aber durch tolle Musik und eine wunderschöne Comic-Grafik zu einem guten Teil wieder wettgemacht. Wer auf *Mario Party*, Partyspiele oder allgemein Multiplayer-Action steht, wird seinen Spaß haben. **Johannes Gehrling**

Die Texteingabe erfolgt über eine Kombination aus Analog-Stick und Buttons. Das funktioniert okay, aber nicht toll.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Als *Mario Party*-Fan habe ich mich im Showdown! gleich zu Hause gefühlt."

Obwohl ich von den Scribblenauten schon oft gehört habe, ist bis *Scribblenauts Showdown* kein Teil der Serie durch meine Spielerhände gewandert. Davon bin ich doch recht überrascht, denn das Spiel zeigt sich im Test als äußerst spaßig, vor allem im Multiplayer. Als langjähriger *Mario Party*-Fan habe ich mich vor allem im Showdown!-Modus gleich zu Hause gefühlt und so wird es anderen Fans von Marios Party-Serie sicher auch gehen. Über die Schwächen hinsichtlich Steuerung und Minispiel-Anzahl kann ich persönlich hinwegblicken, weil die spaßige Gaudi mit menschlichen Mitstreitern überwiegt. Ob das auf alle Spieler zutrifft, muss aber jeder für sich selbst entscheiden. Dafür gebt ihr *Scribblenauts Showdown* am besten einfach selbst eine Chance auf eurer Switch.

Scribblenauts Showdown

Termin: 08. März 2018
Hersteller: Warner Bros. Games
Entwickler: Shiver Entertainment
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Grafisch überzeugt das Spiel dank des sehr hübschen Comic-Stils, scharfer und knackiger Bilder und eines flüssigen Bildlaufs ohne Ruckler.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Musik ist melodisch, niedlich und familienfreundlich, aber nicht nennenswert besonders.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Gyrosensor
Die Bewegungssteuerung nervt unterwegs etwas. Die Worteingabe ist fummelig und langsam. Ansonsten gibt es aber nichts an der Steuerung auszusetzen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Das Spiel macht im Einzelspieler-Modus durchaus Spaß, vor allem im Sandbox-Modus, nutzt sich davon abgesehen aber zu schnell ab, um Allein-Spieler langfristig bei der Stange zu halten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Die Modi Showdown! und Duell sorgen für Multiplayer-Spaß im *Mario Party*-Stil, der Sandbox-Modus überzeugt dank kreativer Freiheit.

PRO / CONTRA
- ++ Sehr spaßig, vor allem im Multiplayer
- \+ Abwechslungsreiche Modi
- \+ Tolle Musik
- \+ Schicker Comic-Stil
- \+ Leichter Spieleinstieg dank erklärender Videos
- − Minispiele nicht für vier Spieler gleichzeitig
- − Worteingabe umständlich und langsam
- − Zahl der Minispiele etwas gering
- − Zwang zur Bewegungssteuerung teilweise nervig

WERTUNG/FAZIT

78

„Hübsch und abwechslungsreich; vor allem für den Multiplayer-Spaß konzipiert"

Spannende Momente wie die Verfolgungsjagd durch den Riesenfrosch lockern das Abenteuer auf. Allein die Steuerung könnte hier etwas präziser sein. (Bild: PC-Version)

Otus trägt Geddy durch die Lüfte. Wie in einem Twinstick-Shooter ballern wir mit dem Soldaten frei in alle Richtungen. (Bild: PC-Version)

OWLBOY

Switch

Action-Adventure Das Warten hat sich gelohnt: Im herrlich gepixelten *Owlboy* stecken neun Jahre Arbeit!

Per Schrotflinte fackeln wir Hindernisse ab. Leider gibt es nur wenige Waffen und Fähigkeiten zu sammeln – erwartet von *Owlboy* kein Metroidvania!

Gut Spiel will Weile haben: Schon seit 2007 geistert der Name *Owlboy* durch die Indie-Szene! Einen wunderschönen 2D-Plattformer hatte D-Pad Studio damals angekündigt, der prächtige 16-Bit-Retro-Optik mit modernem Gamedesign und dichter Story verbinden sollte. Im November 2016, also nach neun (!) Jahren Entwicklungszeit, erschien das Spiel zunächst für den PC – und nun erobert es endlich auch eure Switch.

Die Geschichte vom Eulenkind

D-Pad Studio besteht zwar nur aus fünf Entwicklern, doch das merkt man dem Spiel kaum an: Mit seinen hinreißend gepixelten Hintergründen, seinem liebevollen Charakterdesign und seinem hochwertigen Soundtrack ist *Owlboy* ein ausgesprochen schönes, stimmungsvolles Spiel geworden! Obendrein erzählt es eine ordentliche Story mit einigen überraschenden Wendungen. Die Geschichte spielt in einem zerklüfteten Land, das hoch in den Wolken schwebt. Dort lernen wir Otus kennen, einen tapferen Eulenjungen, der zwar stumm ist, dafür aber eine praktische Fähigkeit besitzt: Er kann dank seiner Flügel unbegrenzt fliegen und so die vertikale Spielwelt frei erkunden! Trotzdem ist Otus alles andere als glücklich: Erst scheitert er an den Erwartungen seines strengen Mentors, dann wird sein Dorf auch noch von brutalen Piraten überfallen. Während Otus versucht, die Sache wieder in Ordnung zu bringen und sich zu beweisen, wächst uns der kleine Junge schnell ans Herz. Das gelingt auch dank seiner drei Freunde, die wir im Spielverlauf treffen – etwa der Soldat Geddy, der Otus nach Leibeskräften beisteht. Schon allein durch seine sorgfältig geschriebenen Figuren und die auf Deutsch übersetzten Dialoge hebt sich *Owlboy* wohltuend von klassischen Plattformern ab.

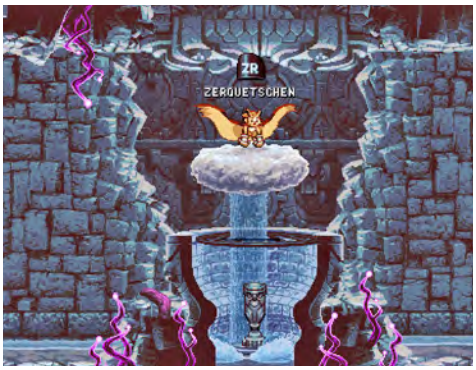
Freunde im Gepäck

Owlboy mag also vieles sein, doch eines ist es nicht: ein Metroidvania. Deren prägendstes Merkmal ist nämlich eine offene Spielstruktur, in der unser Held stetig neue Fähigkeiten und Ausrüstung sammelt, um neue Bereiche zu erschließen und Secrets zu entdecken. Und ebendies tut man praktisch nie in *Owlboy*. Vielmehr schreibt uns die Story stets ein klares Ziel vor, das wir dann ohne nützliche Ingame-Karte selbst suchen müssen. Damit das nicht zu umständlich gerät, ist die Spielwelt recht linear aufgebaut, nur nach größeren „Dungeons“ kehren wir in ein offeneres Freiluftareal zurück.

Da Otus keine neuen Fähigkeiten lernt und er außer einer Wirbelattacke und einer schnellen Ausweichrolle auch im Kampf völlig wehrlos ist, kommen ihm drei Freunde zu Hilfe. Die können wir per Knopfdruck aufheben und so mit ihnen durch die Gegend fliegen. Geddy besitzt beispielsweise eine Knarre, die Gegner halbautomatisch anvisiert; damit bestreiten wir die meisten Gefechte. Nun wäre es aber viel zu umständlich, die drei Kumpels immer wieder neu aufheben zu müssen. Darum teleportieren wir sie einfach per Knopfdruck direkt in Otus' Hände – das geht blitzschnell, als würde man eine Waffe wechseln. Dieser Trick ist sowohl in den Kämpfen als auch beim Erkunden wichtig, denn die Fähigkeiten unserer Mitstreiter brauchen wir oft: Einer fackelt etwa mit seiner Flinte brennbare Hindernisse ab und betätigt Schalter, der andere hilft uns mit seinem Seilwerfer dabei, an eigentlich unüberwindbaren Hindernissen vorbeizukommen.

Jede Menge Abwechslung

Obwohl Otus zwar auch ganz klassisch laufen und springen kann, verbringen wir fast das gesamte Abenteuer mit ihm in der Luft. Das macht herkömmliche Jump&Run-Aufgaben weitgehend überflüssig und lässt das Gameplay anfangs sogar recht fad erscheinen – nur rumzufliegen und ein bisschen auf Gegner zu ballern, wäre eben nicht genug, um die knapp achtstündige Spielzeit zu füllen! Darum haben die Entwickler für reichlich Abwechslung gesorgt: Otus' Abenteuer führt uns in Dornenwälder, verschneite Höhlen, stockfinstere Grotten, Lavatempel und einiges mehr, die oft eigene kleine Spielmechaniken mitbringen. In einem Eulentempel sollen wir beispielsweise kleine Regenwolken an Hindernissen vorbeizerren, nur um sie über Schalterbecken auszuquetschen, die mit Wasser gefüllt werden müssen. Zwei Abschnitte stechen aber besonders heraus, in denen Otus es mit den Luftpiraten zu tun bekommt: Gegen die hat der Eulenjunge nämlich keine Chance, er muss daher in Deckung bleiben und sich an Suchscheinwerfern und patrouillierenden Wachen vorbeischleichen. Diese streng linea-



Die Puzzles sind vielseitig, gut und fair designt. Hier und da wiederholen sich manche Spielideen aber etwas zu oft.

Die vielen Dialoge sind gut geschrieben und wurden sauber ins Deutsche übersetzt. Toll: Die ausdrucksstarken Charaktere!

In einer von mehreren langen Schleichpassagen muss Otus sich vor den Blicken der Luftpiraten verbergen. (Bild: PC-Version)

ren Stealth-Abschnitte sind in der Regel nicht schwer und fallen ein bisschen zu lang aus, sorgen aber trotzdem für willkommene Tempowechsel und Spannung.

Hin und wieder überrascht das Spiel auch mit dramatischen Actioneinlagen und Reaktionstests. So müssen wir etwa vor einer gigantischen Roboterkröte flüchten oder einem Piratengeschütz ausweichen und hinter schwebenden Trümmern Schutz suchen. Einmal sind wir sogar gezwungen, auf einer riesigen mechanischen Feuerschlange wild durch einen einstürzenden Tunnel zu rasen. Die abwechlungsreichen Schauplätze und unerwarteten Ereignisse gepaart mit vielen gelungenen Dialogszenen sorgen dafür, dass sich *Owlboy* trotz seiner 2D-Aufmachung nicht wie ein typischer Sidescroller anfühlt – eher wie ein cineastisches Action-Abenteuer im nostalgischen Pixelkleid. Und das ist kein Nachteil, sondern ein Alleinstellungsmerkmal!

Schwächen im Detail

Als Summe seiner Teile ist *Owlboy* also ein starkes Abenteuer, das in Erinnerung bleibt. Betrachtet man seine Bausteine jedoch für sich genommen, zeigt es auch klare Schwächen. Die Steuerung reagiert beispielsweise nicht so präzise, wie man es von einem modernen 2D-Actionspiel erwarten kann. Hin und wieder nerven auch doppelte Tastenbelegungen, etwa wenn man mal wieder einen Begleiter aufhebt, anstatt wie geplant ein Stück Heilgemüse aus dem Boden zu rupfen oder einen Schalter zu drücken. Auch die Standardkämpfe verlieren schnell ihren Reiz: Das Geballer bleibt bis zum Spielende gleich – mehr Waffen und sinnvolle Upgrades hätten dem Spielablauf daher gut getan. Außerdem haben uns die meisten Gegner nur wenig entgegenzusetzen, *Owlboy* fühlt sich über weite Strecken etwas zu leicht an.

Immerhin: Die meisten Bosskämpfe sind gut designt und spannend. Doch in der zweiten Spielhälfte fallen manche Gefechte gegen dicke Brocken auch unerwartet knifflig aus. Gegen Ende warten außerdem ein unnötig bestrafender Schleichabschnitt und eine kleine, nervige Sprungeinlage. Hier stimmt die Balance einfach nicht, da sich das übrige Spiel klar an Genre-Neulinge richtet.

Wo *Owlboy* aber wirklich schwächelt, sind seine Nebenziele: Abseits der Hauptstory haben wir kaum Anlass, die Welt nach Geheimnissen abzusuchen! Es gibt zwar ein dreiteiliges Story-Secret und mehrere Schatztruhen aufzustöbern, doch vor allem Letztere enttäuschen – die Kisten enthalten nur Geld, das wir bei einem Händler eintauschen. Dafür erhalten wir gerade mal drei wichtige Upgrades, die Otus' Lebenspunktleiste wachsen lassen, außerdem jeweils eine Verbesserung für Gewehr und Schrotflinte sowie spielerisch sinnlose Hüte – das ist zu wenig, um Entdeckernaturen zu begeistern. Wer aber einfach nur eine schöne Geschichte, liebenswerte Figuren und prachtvolle Pixelgrafik im 16-Bit-Stil erleben möchte, ist mit *Owlboy* prima beraten!

Owlboy ist derzeit nur als Download erhältlich. Am 19. Mai 2018 erscheint das Action-Abenteuer aber auch auf Modul im Einzelhandel. ■ Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

„Bildschöne Pixelei mit tollem 16-Bit-Design, Abwechslung und viel Gefühl."

Anfang der 1990er habe ich die SNES-Ära in vollen Zügen mitgemacht. Kein Wunder also, dass *Owlboy* mit seinem wunderschönen Stil sofort den richtigen Nerv bei mir traf! Hinter der bezaubernden Retro-Fassade steckt jedoch ein modernes Action-Abenteuer, das weniger mit klassischen Jump & Runs gemein hat als man anfangs glaubt. Zwar kann ich dem Balleranteil nur wenig abgewinnen und für meinen Geschmack wiederholen sich auch einige Spielelemente einfach zu oft, doch dafür überzeugen die abwechlungsreichen Schauplätze, die gefühlvolle Story und die liebenswerten Figuren. Ich hätte mir aber deutlich mehr Fähigkeiten und Upgrades gewünscht, die es mir erlauben, mehr Secrets in der Spielwelt zu entdecken. *Owlboy* ist zwar trotzdem sehr gut, aber erwartet besser kein Metroidvania!

Owlboy

Termin: 13. Februar 2018
Hersteller: D-Pad Studio
Entwickler: D-Pad Studio
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 8
Wundervoll gepixelte Retro-Grafik im 16-Bit-Stil, die fast jedem Super-Nintendo-Spiel Konkurrenz macht.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Stimmungsvolle Musikuntermalung, aber keine Sprachausgabe. Die Texte wurden in der Switch-Version komplett ins Deutsche übersetzt.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Gut, aber nicht perfekt. Die Tastenbelegung, das Tragen von Begleitern und der Übergang vom Springen zum Fliegen brauchen etwas Eingewöhnung.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (Stufenlos)
Rätsel und Kämpfe geraten nie wirklich fordernd. Einige Bosse und Schleichpassagen fallen aber unnötig nervig aus, vor allem in der zweiten Spielhälfte.

PRO / CONTRA
- + Wunderschön gepixelte Retro-Optik
- + Liebenswerte Charaktere
- + Durchweg gelungenes Design
- + Ordentliche Geschichte mit einigen Wendungen
- + Guter, stimmungsvoller Soundtrack
- + Abwechslungsreiche Umgebungen
- + Einige Überraschungen (z.B. Schleichabschnitte)
- + Texte komplett auf Deutsch
- – Action verliert schnell an Reiz
- – Vereinzelte Abstürze
- – Checkpoints sind nicht immer ideal gesetzt
- – Sehr wenige Waffen und Upgrades
- – Wenig zu entdecken, kaum Secrets
- – Einige nervige Spielabschnitte und Bosskämpfe

WERTUNG/FAZIT

80

„Schickes 2D-Abenteuer, das mehr mit seiner Story als mit seinem Gameplay überzeugt."

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2 PLUS

Action Schnappt euch die (einzelnen) Joy-Cons und einen Freund oder eine Freundin, denn der Videospiel-Veteran Pac-Man weiß im Mehrspieler-Modus zu überzeugen.

Wer den sportlichen Allrounder Mario kennt, dem ist ziemlich sicher auch der gefräßige Geselle Pac-Man ein Begriff. 1980 (also schon vor beinahe 40 Jahren!) erschien das Spiel mit den gelben Pillen und den Geistern als Arcade-Automat, 2015 feierte die namensgebende Hauptfigur im Videospiel-Film *Pixels* sogar einen Auftritt auf der großen Leinwand. Und obwohl schon viel Zeit seit der ersten Version vergangen ist, ist auch *Pac-Man Championship Edition 2 Plus* im Kern ein klassisches *Pac-Man*-Spiel, nur um einige Neuerungen erweitert und in ein zeitgemäßes grafisches Outfit verpackt.

Spielfeld um Spielfeld

Grundsätzlich steuert ihr Pac-Man durch Labyrinthe, in denen es neben kleinen gelben Pillen, die ihr fressen müsst, nur so vor Geistern wimmelt. Habt ihr in einem Labyrinth genügend Pillen gefuttert, erscheint eine Frucht, die euch aufs nächste Spielfeld befördert, wenn ihr sie aufesst. Alle paar Spielfelder gibt's eine Power-Pille statt der Frucht, die euch die Fähigkeit verleiht, die Geister zu fressen, die unentwegt Jagd auf euch machen. Während ihr Spielfeld um Spielfeld absolviert, weckt ihr im Vorbeigehen schlafende Geister auf, die sich dem nächstgelegenen laufenden Geist zu einem Geisterzug anschließen. Je länger der Geisterzug, desto mehr Punkte bekommt ihr, wenn ihr ihn nach Genuss der Power-Pille verschlingt. Mit dem Bomben-Move gelangt ihr aus einer brenzligen Lage auf Knopfdruck jederzeit zurück auf

Ganz klassisch durchstreift ihr als Pac-Man Labyrinthe und futtert dabei viele gelbe Pillen. Dabei weckt ihr schlafende Geister auf, die sich zu Zügen sammeln.

Habt ihr viele schlafende Geister aufgeweckt und verschlingt den entstandenen Geisterzug, gibt's ordentlich Punkte; je länger der Zug, desto größer die Belohnung.

Im „Plus 2P"-Modus zieht ihr in Endboss-Kämpfen gegen gigantische 8-Bit-Geister ins Gefecht. Das ist eine nette Abwechslung zum gewohnten Spielverlauf.

eure Startposition, außerdem könnt ihr Pac-Man im Gegensatz zu früheren Serien-Titeln anhalten, solltet ihr beispielsweise Gefahr laufen, in einen Geist zu rennen. Die töten euch übrigens nicht mehr sofort bei Berührung, sondern werden erst durch mehrfaches Aufeinandertreffen so sauer, dass sie euch ein Leben abluchsen. Ihr habt also stets einen kurzen Moment Zeit, um umzudrehen, solltet ihr einem Geist zu nahe kommen.

Im Einzelspieler-Modus habt ihr die Wahl, auf Grundlage dieser Regeln zwei Modi zu bestreiten. Beim „Punkteangriff" absolviert ihr in fünf Minuten möglichst viele Spielfelder, indem ihr gelbe Pillen futtert und dank Früchten von einem Labyrinth zum nächsten gelangt beziehungsweise alle paar Spielfelder Geisterzüge vertilgt. Im Abenteuer-Modus absolviert ihr verschiedene Missionen, zum Beispiel eine bestimmte Anzahl Leben in einer vorgegebenen Zeit zu sammeln. In beiden Modi habt ihr zudem verschiedene Spielwelten zur Auswahl, die mit unterschiedlichen Elementen aufwarten. So gibt es neben ganz klassischen Labyrinthen, wie sie auch bei offiziellen Meisterschaften verwendet werden, beispielsweise solche mit Sprungfeldern, die euch schnell quer über das Spielfeld transportieren. Für den leichteren Einstieg könnt ihr außerdem ein Tutorial mit vielen Aufgaben absolvieren, um die Steuerung, die Moves und die Regeln zu erlernen. Da Pac-Man mit Fortschreiten der Zeit immer schneller wird, müsst ihr ohnehin viel trainieren, um mit dem teilweise extrem flotten Tempo mitzuhalten.

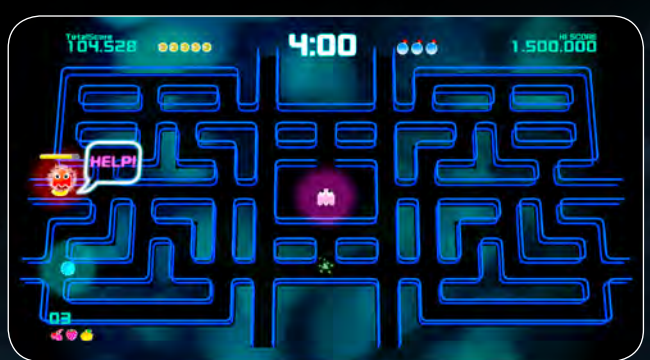
Kooperativ auf der Switch

Neben dem Einzelspieler-Modus verfügt *Pac-Man Championship Edition 2 Plus* außerdem über einen für die Switch exklusiven kooperativen Modus, den ihr entweder alleine oder lokal zu zweit bestreitet. Hier spielt ihr immer, egal ob allein oder zu zweit, mit zwei Pac-Man-Figuren, dem klassischen gelben und zusätzlich einem blauen. Im Einzelspieler wird die zweite Figur vom Computer gesteuert. Im „Plus 2P" genannten Modus müsst ihr alle gelben Pillen eines Spielfelds zusammen aufessen; dann erscheint bei beiden Figuren ein Teil einer Frucht, die ihr dadurch verbindet, dass die Pac-Men aufeinander treffen. Gleiches gilt für die Power-Pille. Auch Geisterzüge oder einzelne Geister müsst ihr vertilgen, indem ihr mit den Figuren von beiden Seiten gleichzeitig angreift. Nach einer gewissen Zahl absolvierter Spielfelder bestreitet ihr außerdem einen Boss-Kampf gegen einen überdimensionalen Geist in 2D-Seitenansicht, der klassischen Jump&Run-Titeln in nichts nachsteht. Der kooperative Modus funktioniert im Einzelspieler-Modus mit Unterstützung der CPU erstaunlich gut, ergibt aber im lokalen Multiplayer dennoch mehr Sinn und macht so vor allem auch noch mal eine ganze Ecke mehr Spaß. Durch die Zusammenarbeit mit einem zweiten realen Mitspieler gewinnt das ohnehin flotte Spieltempo von *Pac-Man Championship Edition 2 Plus* weiter an Fahrt, da ihr die Spielfelder so noch schneller absolviert – die entsprechenden Fertigkeiten natürlich vorausgesetzt. Der kooperative Modus funktioniert problemlos mit einzelnen Joy-Con-Controllern und fühlt sich auf der Switch an der richtigen Stelle aufgehoben an. Ein Aufgaben-orientierter Abenteuer-Modus fehlt bei „Plus 2P" aber.

Hohes Tempo für Profis

Pac-Man Championship Edition 2 Plus glänzt durch ein hohes Spieltempo, was Fluch und Segen zugleich ist. Einerseits macht gerade dieser Aspekt Spaß und das Spiel vor allem für Highscore-Jäger und Arcade-Fans interessant. Andererseits ist einige Übung notwendig, um die verschiedenen Modi erfolgreich zu absolvieren und nicht ständig am Tempo zu scheitern und am Ende frustriert aufzugeben. Vor allem der Switch-exklusive kooperative Modus entpuppt sich als echter Mehrwert. Die sehr neonlastige und futuristische Aufmachung sorgt zusammen mit der vornehmlich elektronischen musikalischen Untermalung für ein stimmungsvolles Gesamtbild. Wer sich gefragt hat, wie man *Pac-Man* sinnvoll als Mehrspieler-Titel umsetzen könnte: dieses Spiel ist die Antwort.

Johannes Gehrling



Berührt ihr im kooperativen Modus einen Geist, hält er euch fest. Danach hat euer Mitspieler einige Sekunden Zeit, zur Hilfe zu eillen, und euch zu befreien.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Pac-Man gehört auch mit stolzen knapp 40 Jahren noch nicht zum alten Eisen."

Pac-Man ist mittlerweile so alt, dass er für eine junge Generation von Spielern vermutlich eine ähnliche Bedeutung hat wie Disketten, die von jungen Menschen regelmäßig fälschlicherweise für ein 3D-gedrucktes Speicher-Symbol gehalten werden. *Pac-Man Championship Edition 2 Plus* zeigt jedoch, dass der gefräßige Geselle trotzdem noch nicht zum alten Eisen gehört. Das flotte Spiel schafft es, gleichermaßen das klassische *Pac-Man*-Spielgefühl zu erhalten und um neue sinnvolle Elemente zu erweitern. Zudem glänzt es vor allem im kooperativen Modus, der für die Switch-Version exklusiv neu entwickelt wurde. Dank der kurzen Spielzeit einzelner Runden eignet sich das Spiel perfekt für eine flotte Runde unterwegs, wofür die Switch ja ohnehin prädestiniert ist.

Pac-Man Championship Edition 2 Plus

Termin: 22. Februar 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 7

Der futuristische Look ist nett anzusehen, mit besonders herausragender Grafik glänzt das Spiel aber dennoch nicht. Das ist für den Titel aber absolut okay.

SOUND 8

Sprache/Text: -/Deutsch
Wenn man auf elektronische Musik steht, bekommt man hier durchaus etwas geboten. Wenn nicht, passt die Musik aber immer noch gut zum flotten Spiel.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung wird in ausführlichen Tutorials schrittweise genau erklärt und ist ohnehin sehr simpel.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Pac-Man Championship Edition 2 Plus ist ein klassischer Vertreter der Kategorie „leicht zu lernen, schwer zu meistern". Highscore-Jäger kommen voll auf ihre Kosten, Spieler mit Vorliebe für gemächliches Spielen werden eher weniger Spaß damit haben.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im kooperativen Mehrspieler-Modus kann das Spiel erst sein volles Potenzial ausschöpfen. Die notwendige Zusammenarbeit im „Plus 2P"-Modus macht viel Spaß, die Boss-Kämpfe sorgen für Abwechslung.

PRO / CONTRA

- ✚ Sehr spaßiger Mehrspieler-Modus
- ✚ Abwechslungsreiche Boss-Kämpfe
- ✚ Frischer *Pac-Man*-Titel dank neuer Elemente
- ✚ Schöne futuristische Aufmachung
- ✚ Das hohe Spieltempo macht Spaß …
- ➖ … das Geschehen wird aber oft unübersichtlich
- ➖ Viel Übung notwendig, um nicht zu scheitern

WERTUNG/FAZIT

80

„Arcade-Fans und kooperative Spieler bekommen mit Pac-Man viel geboten"

Stangen, Kabel, Katapulte, Todeslaser, Portale. Das alles und mehr hat *Bridge Constructor Portal* im Gepäck dabei.

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

Simulation Ab durchs Portal! Da wartet zwar leider kein Kuchen auf euch, aber *Bridge Constructor Portal* macht trotzdem Laune, auch wenn die Steuerung ein wenig zu Wünschen übrig lässt.

Bridge Constructor ist eine Videospielreihe des Entwicklerstudios Clock-Stone Software, in der ihr – wie der Name schon sagt – Brücken bauen müsst. Im Spiel geht es darum, mithilfe von Stützen und Kabeln halbwegs stabile Gerüste über Abhänge und dergleichen zu bauen, damit Fahrzeuge sicher darüber fahren können. Im neuen Teil *Bridge Constructor Portal* haben die Entwickler dem Spiel die *Portal*-Lizenz einverleibt. Jetzt müsst ihr nicht nur Brücken bauen, sondern auch die Portale nutzen, die in jedem Level auf euch warten.

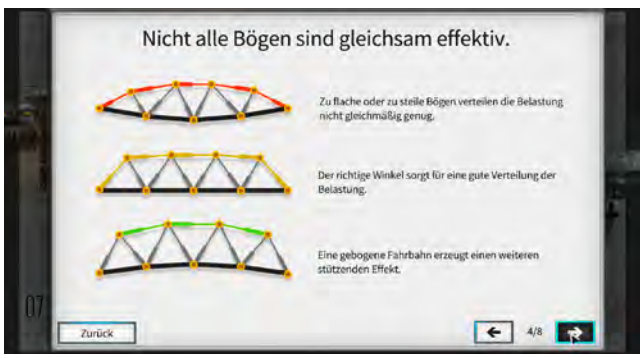
GLaDOS ist zurück

Sobald ihr das Simulationsspiel startet, ertönt eine altbekannte Stimme. Wer *Portal* gespielt hat, und zwar auf Englisch, sollte sich an die bitterböse Stimme von GLaDOS erinnern. Erneut wird sie von Ellen McLain gesprochen und die Dialoge innerhalb des Spiels, das zur Hintergrundgeschichte von *Portal* passt, stammen sogar vom *Portal*-Team.

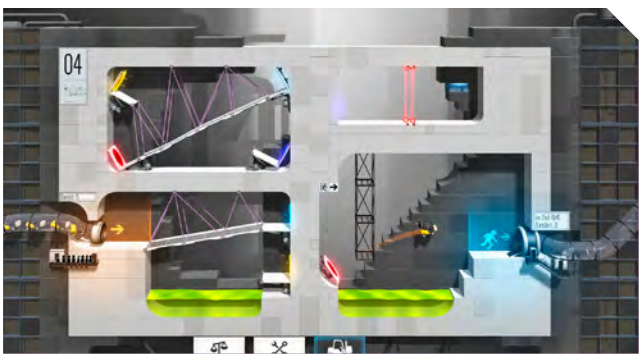
GLaDOS erklärt euch in den Levels (60 an der Zahl), was genau ihr zu tun habt und welche Elemente in welchem Level neu sind. Ihr befindet euch nämlich im Aperture Science Enrichment Center der Aperture Laboratories, genau dort, wo auch die Handlung von *Portal* selbst stattfindet. Euer Ziel ist es, Brücken über Säurebecken und an Selbstschussanlagen vorbei zu bauen, um kleine Transportfahrzeuge auf die andere Seite zu bugsieren.

Stangenchaos und Kabelgewirr

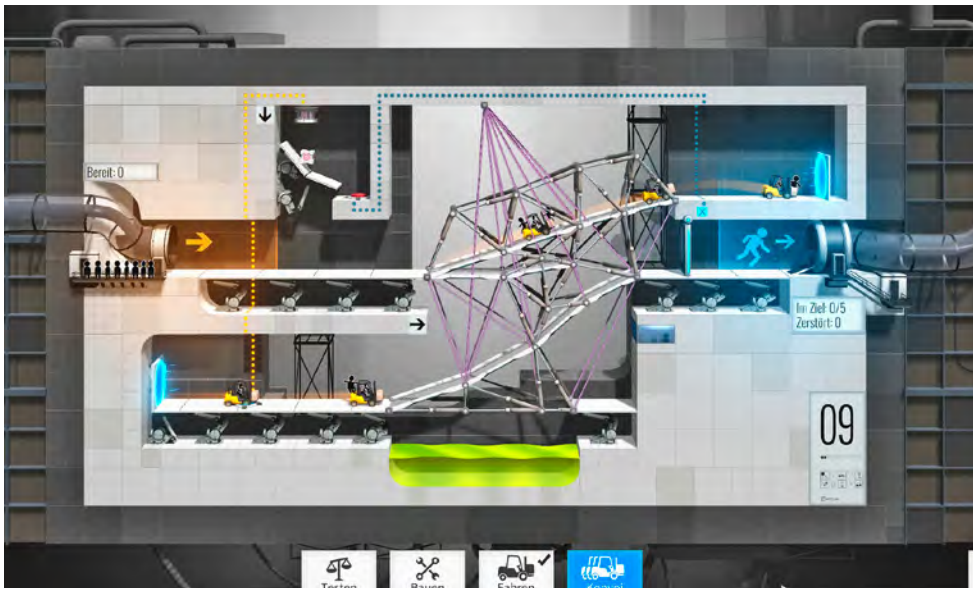
Euch stehen dazu Stangen und Kabel zur Verfügung. Die Stangen haben nur einen gewissen Radius und sind schwerer, ihr müsst sie an orangefarbenen Ankerpunkten an den Wänden anbringen und dann physikalisch korrekte Konstruktionen errichten, damit die Brücken halten. Das ist in den ersten



Die Erfahrungsmethoden sind zwar hilfreich, ein echtes Hinweissystem gibt es jedoch nicht. Das ist schade, denn manche Levels sind recht knifflig.



Achtet bei den Portalen auf die Farbe. Zwei derselben Farbe gehören – anders als bei *Portal* – zusammen. So findet ihr euren Weg aus dem Level.



Bei manchen Konstrukten wisst ihr selbst nicht mehr, wo eigentlich vorne und hinten sein soll.

zehn Levels noch recht einfach, später wird es aber immer komplizierter – genauso wie eure teilweise wahnwitzigen Gerüste. Die Kabel könnt ihr frei benutzen, sie sind jedoch vor allem nützlich als Aufhängungen für frei schwebende Teile.

Die Portale erklären sich fast schon von selbst. Ihr habt immer zwei Portale derselben Farbe. Wenn ihr den Weg der Fahrzeuge nachvollzieht, könnt ihr meist erschließen, welches das Eingangs- und welches das Ausgangsportal ist. Die gilt es dann sinnvoll zu nutzen, wenn die Transporter ihr Ziel erreichen sollen.

Dazu kommen noch die schon erwähnten Selbstschussanlagen, die euch den Garaus machen wollen, blaue Barrieren, durch die nur Fahrzeuge kommen, aber keine Gerüstkonstruktionen, und tödliche Laser. Praktischerweise könnt ihr aber eure Gerüste immer wieder testen, um zu sehen, ob sie auch wirklich dem Gewicht eines Autos standhalten würden. Wenn ein Fahrzeug es dann geschafft hat, könnt ihr den gesamten Konvoi über die Strecke fahren lassen. Da kann es aber schon mal passieren, dass eure Bauten die vielen Fahrzeuge nicht überleben. Alles wieder auf Anfang!

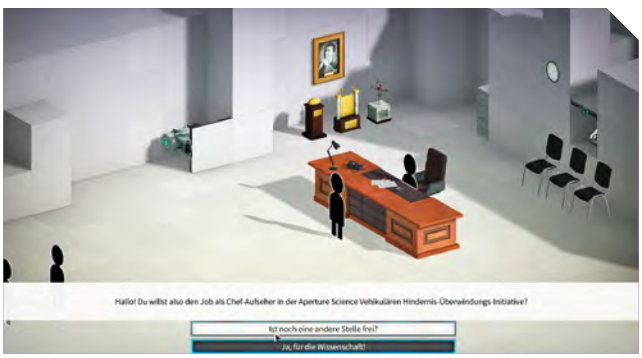
Hassliebe

BCP ist so ein typisches Spiel, das Hassliebe hervorruft. Einerseits seid ihr absolut gefrustet, wenn nach dem fünften Mal euer Konstrukt immer noch zusammenfällt oder ihr einfach nicht den richtigen Winkel erwischt, um die Autos übers Feld fliegen zu lassen. Andererseits könnt ihr aber auch nicht aufhören, es immer und immer wieder zu versuchen. *Bridge Constructor Portal* schafft es ungemein gut, euch einfach süchtig zu machen: nach dem nächsten Level, nach diesem perfekten Winkel, den ihr braucht.

Wenn ihr mal absolut nicht weiterwissen solltet, gibt es die Erfahrungsmethoden. Das sind acht einfache Tipps, wie ihr eure Gerüste stabiler bauen könnt. Die können schon mal helfen, wenn ihr kurz davor seid, den Hut vom Haken zu nehmen und Feierabend zu machen. Etwas kryptisch hingegen sind die kleinen Kästchen unterhalb der Levelanzeige. Die seht ihr, bevor ihr einen Level startet, und sie zeigen euch an, was euch erwartet. Seien es ein Säurebecken, Beschleunigungsstreifen oder Katapultplattformen.

Bridge Constructor Portal nutzt die klassischen Features des Brückenbausimulators und peppt das Ganze mit der *Portal*-Lizenz nochmal deutlich auf. Trotzdem bleibt es ein Spiel für zwischendurch. Auf der Switch funktioniert *Bridge Constructor Portal* ohne Probleme, die Stärke des Simulationstitels liegt aber auch eher in den vielen Möglichkeiten, um ans Ziel zu kommen. Hier könnt ihr so richtig schön kreativ werden, obwohl die Steuerung mit den Joy-Cons eher fummelig ist. Wer es sich leichter machen möchte, verwendet einfach den Touchscreen, damit geht's wesentlich einfacher von der Hand.

Paula Sprödefeld



GLaDOS trumpft immer wieder im Spiel mit sarkastischem Humor und lustigen Sequenzen auf. Da muss man einfach schmunzeln.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Für zwischendurch ein cooles Spiel, vor allem für *Portal*-Fans!"

Bridge Constructor Portal hat mich so richtig gepackt! Fakt ist: Es macht einen Heidenspaß, aber es ist eben auch fürchterlich frustrierend, wenn ein Konstrukt einfach nicht klappen will. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Gerüst zu bauen, sodass die kleinen Transportfahrzeuge darüber hinweg fahren können. Auch wenn das Gewirr an Metallstangen, Oberflächen und Kabeln schon mal den Blick für das Wesentliche trüben kann, so zeigt sich im Testmodus ja trotzdem immer, ob das ganze Ding auch hält, oder – wie das Kartenhaus meiner *Bridge Constructor*-Träume – traurig in sich zusammenfällt. Für die Nintendo Switch ist *BCP* ein wunderbares Spiel für zwischendurch, es würde sich aber auch als reines Mobile-Game eignen.

Bridge Constructor Portal

Termin: 20. Dezember 2017
Hersteller: Headup Games
Entwickler: ClockStone Software
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 14,99 Euro

GRAFIK 6
Grafisch ist *Bridge Constructor Portal* natürlich kein Wunderwerk, aber die Grafik hält sich solide, macht keine Probleme und die kleinen Mannequins sind immer wieder erheiternd.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
GLaDOS kehrt zurück und bezaubert euch mit ihrer Stimme – natürlich auf Englisch! – und den sarkastisch-ironischen Kommentaren, die man in *Portal* so geliebt hat. Ansonsten ist *Bridge Constructor Portal* im Bereich Sound etwas karg.

STEUERUNG 5
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die Joy-Con-Steuerung ist etwas fummelig. Wer damit nicht ganz klar kommt, sollte eher auf die Touchscreen-Bedienung wechseln, so wie es bei einem Mobile Game der Fall wäre. Deshalb empfehlen wir auch auf jeden Fall, den Handheld-Modus zu verwenden.

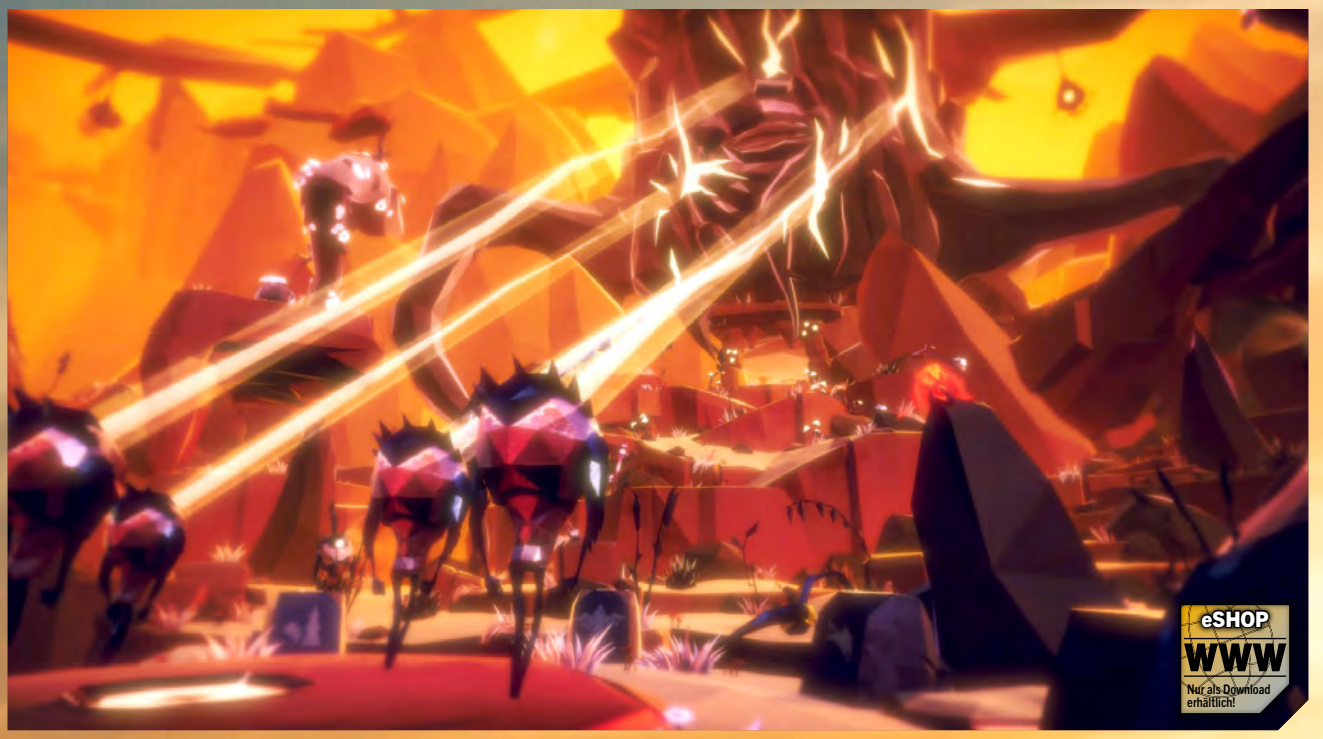
EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: -
Bridge Constructor Portal macht Spaß, ist fesselnd, manchmal auch frustrierend, aber im Großen und Ganzen wohl eher ein Spiel für Zwischendurch.

PRO / CONTRA
- ++ Originalstimme von GLaDOS
- \+ Anspruchsvoll, aber nicht unfair
- \+ Spaßig für *Portal*-Fans
- \+ Angenehmer Umfang
- \+ Einfallsreiche Levelarchitektur
- \- Keine echte Handlung
- \- Unhandliche Steuerung per Joy-Cons
- \- Kein richtiges Hilfesystem
- \-- Kein Wiederspielwert

WERTUNG/FAZIT

77

„Spaßige Unterhaltung! Aber wo ist eigentlich der verdammte Kuchen?"



FE

Adventure Dieses hübsche Adventure hat für euch noch eine überraschende Wendung in petto!

Switch

Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr in eine Welt geworfen werdet, ohne zu wissen, wer ihr seid, wo ihr seid und was zum Geier eigentlich los ist? Das könnt ihr jetzt in *Fe* erleben. In dem hübschen Adventure, das am 16. Februar 2018 für Nintendo Switch, PC, PS4 und Xbox One von Entwickler Zoink Games erschienen ist, spielt ihr den kleinen Fuchs Fe, der plötzlich auf einer Waldlichtung landet. Von da an ist es eure Aufgabe, euch mit dem kleinen Kerl durch die Waldgebiete zu arbeiten, mit Tieren und Pflanzen zu kommunizieren und herauszufinden, warum Roboterwesen den Wald zu zerstören versuchen.

Traumhafte Natur

Das Erste, was euch in *Fe* auffällt, ist die wunderschön gestaltete Welt, in der euer Charakter landet. Dominiert wird sie am Anfang noch von Violett- und Blau-Tönen, aber später sind die sechs verschiedenen Gebiete ganz unterschiedlich eingefärbt und jedes hat seine eigene Atmosphäre. In dieser Welt findet ihr euren Weg einerseits mithilfe der Karte, auf der Ziele markiert werden können. Für Erkunder empfiehlt es sich aber, diese auszuschalten. Wenn ihr doch einmal verloren geht, könnt ihr ein wenig später einen Vogel herbeirufen, der euch den Weg weist.

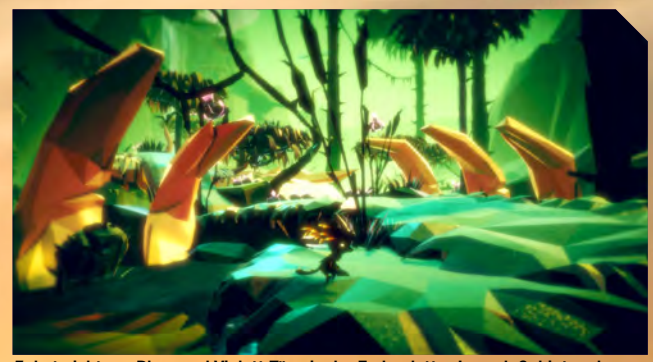
Liebliche Klänge

Und das geht durchs Singen! Die Stimme ist nämlich das Werkzeug des Fuchses Fe. Zu Anfang könnt ihr nur euer eigenes Lied singen, um eure Stimme mit Tieren und Pflanzen zu synchronisieren. So helfen sie euch und weisen den Weg durch den verwirrenden Wald. Später lernt ihr weitere Lieder und könnt insgesamt sechs Stück singen, wobei jeder Song etwas anderes auslöst. So könnt ihr mit einem Lied beispielsweise Blumen aktivieren, die euch in die Höhe schießen, um höhere Ebenen oder Bäume zu erreichen.

Die Lieder erlernt ihr, indem ihr ausgewachsenen Tieren helft, denn diese sind in Gefahr. Eine geheimnisvolle Fraktion hat sich in den Wald geschlichen. Diese Wesen werden die Geräuschlo-

Mithilfe des Controllers synchronisiert ihr euren Gesang mit dem von Pflanzen und Tieren, um diese um Hilfe zu bitten oder eine Aktion auszulösen.

Die Zielfindung auf der Map kann ausgeschaltet werden, wenn ihr euch als Erkunder versuchen wollt. Zur Not könnt ihr einen Vogel rufen, der euch den Weg zeigt.



Fe hat nicht nur Blau- und Violett-Töne in der Farbpalette. Je nach Gebiet und Gefahr färbt sich der Bildschirm in einer anderen Pastellfarbe.

sen genannt und es handelt sich um eine Art Roboter, vor denen ihr euch in Acht nehmen solltet. Wenn sie euch mit ihrem leuchtenden Auge ins Visier nehmen, folgt meist der Bildschirmtod, sofern ihr euch nicht schnell genug in einen der gut platzierten Büsche retten könnt, die als Verstecke dienen. Aber keine Sorge, die automatischen Speicherpunkte sind sehr fair gesetzt und so müsst ihr meist nur wenige Meter erneut zurücklegen.

Bäumchen, wechsel dich!

Was genau die Geräuschlosen im Wald wollen, ist zunächst nicht klar, denn *Fe* erzählt seine Geschichte nicht mit Worten oder Texteinblendungen, sondern lediglich mit Musik, Rückblenden und Steintafeln, auf denen wie auf alten Höhlenmalereien nur Fragmente der Story zu sehen sind. Ihr müsst euch also alles selbst ein wenig zusammenspinnen, aber genau das macht *Fe* auch so interessant. Der kleine Fuchs ist sozusagen auf der Suche nach seiner eigenen Identität. Warum muss gerade er den Wald und die Tiere retten? Wie kam er zu dieser Aufgabe? Insgesamt ist die Story, wenn man sie denn mal ergründet hat, ziemlich spannend und hat am Ende noch überraschende Wendungen in petto. Jedoch verschießt *Fe* sein Pulver, was bemerkenswerte Momente angeht, schon im ersten Drittel des Spiels und hat später davon nicht mehr so viel zu bieten. Schade.

Einfach heißt nicht langweilig

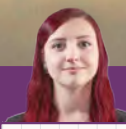
Doch zurück zum eigentlichen Gameplay. Ihr werdet meist von Tieren – je nach Gebiet sind es Hirsche, Vögel oder zum Beispiel auch wolfsähnliche Wesen – geleitet und müsst dann ein erwachsenes Tier vor den Geräuschlosen retten. Diese sperren die tierischen Bewohner und Pflanzen des Waldes in große, blasenähnliche Käfige. So sucht ihr euch dann einen Weg durch das Gebiet, um das Tier zu befreien. Wenn das passiert ist, erlernt ihr ein neues Lied und könnt fortan neue Pflanzen besingen, die euch wiederum in andere Gebiete bringen. Aber nicht nur die Lieder könnt ihr lernen. Im Zentrum der Spielwelt befindet sich eine Art Schrein. Wenn ihr genug rosafarbene Kristalle gesammelt habt, könnt ihr eine neue Fähigkeiten freischalten, und dadurch zum Beispiel auf Bäume klettern oder gleiten. Das eröffnet euch ebenfalls neue Möglichkeiten und die Map wächst außerdem auch ins Vertikale.

Obwohl die Rätsel und die Wegfindung etwa in der ersten Hälfte des knapp sechs bis acht Stunden langen Adventures sehr abwechslungsreich und logisch sind, wird das Ganze im letzten Drittel doch sehr eintönig. Ihr lauft drei bis vier wichtige Punkte ab, wonach ihr dann das entsprechende Tier befreit, ein Lied erlernt und ins nächste Gebiet kommt. Dort hätten wir uns ein wenig mehr Abwechslung gewünscht.

Insgesamt ist *Fe* aber ein sehr rundes Spiel, das auf der Switch technisch gut umgesetzt ist und den Spieler für die zugegeben kurze Spieldauer fesselt. Der Preis von etwa 20 Euro auf hält sich für ein Indie-Adventure zudem noch im Rahmen. Wer Spiele wie *Rime* und *Unravel* mochte, wird sich in der Welt des kleinen Fuchses durchaus wohl fühlen.

Paula Sprödefeld

Im Zentrum des Waldes befindet sich ein riesiger alter Baum, bei dem ihr neue Fähigkeiten erlenen könnt.



MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein spielenswertes, aber doch recht kurzes Abenteuer mit interessanter Spielmechanik“

Ein kurzes Adventure in einer hübschen Welt mit guter Story? Ja, da bin ich dabei! *Fe* hält, was es verspricht, und nimmt mich mit auf eine Reise durch eine beeindruckende Welt. Erst einmal war ich jedoch ein bisschen verwirrt. Ich muss Pflanzen ansingen? Aha … Aber dadurch, dass es so ein wichtiger Teil der Welt ist und sich darin so gut einpasst, habe ich das schnell überwunden. Dann konnten mich die verschiedenen Gebiete und die Geschichte, die sich langsam aufgebaut hat, faszinieren. Lediglich gegen Ende wurde es ein wenig eintönig, teilweise fast schon frustrierend einfach. Aber als das Ende kam – nicht ganz so offensichtlich wie gedacht – war ich überrascht von der Story und wollte noch mehr Zeit in der Welt von *Fe* verbringen. Und das tat ich auch!

Fe

Termin: 16. Februar 2018
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Zoink! Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7

Der hübsche Polygon-Look passt zum magischen Wald und der erfundenen Welt von *Fe*. Es gibt ab und zu mal ein paar wenige Grafiklags, aber die lassen sich verschmerzen, da *Fe* ansonsten einwandfrei läuft.

SOUND 9

Sprache/Text: -/Deutsch (außerdem Menütexte in Japanisch/Französisch/Italienisch/Spanisch)
Zwar gibt es keine Sprachausgabe und abseits der Menüs keinen Text, aber *Fe* überzeugt mit seiner Musik, die auch ein Kernfeature des Gameplays ist.

STEUERUNG 6

Unterstützt: Pro Controller, HD Rumble, Gyrosensor
Die HD-Rumble-Funktion ist klug in das Spiel implementiert. Sobald man beim Synchronisieren der Stimmen den richtigen Ton trifft, meldet sich der Controller durch entsprechende Vibration.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: -
Als Koop-Spiel könnte *Fe* zwar auch funktionieren, aber die Suche nach der eigenen Identität ist als Einzelspieler viel interessanter.

PRO / CONTRA

- ✚ Wunderschönes Design & ausdrucksvolle Farben
- ✚ Große Welt, die sich noch weiter öffnet
- ✚ Kluges, vertikales Weltdesign
- ✚ Mysteriöse und interessante Story
- ✚ Umgebungsrätsel sind logisch
- ✚ Zielmarkierung auf der Map kann ausgeschaltet werden (für Erkunder)
- ➖ Gameplay wird im letzten Drittel eintönig
- ➖ Story-Pulver wird schon zu früh verschossen
- ➖ Der Spieler sollte ein kleines bisschen mehr an die Hand genommen werden

WERTUNG/FAZIT

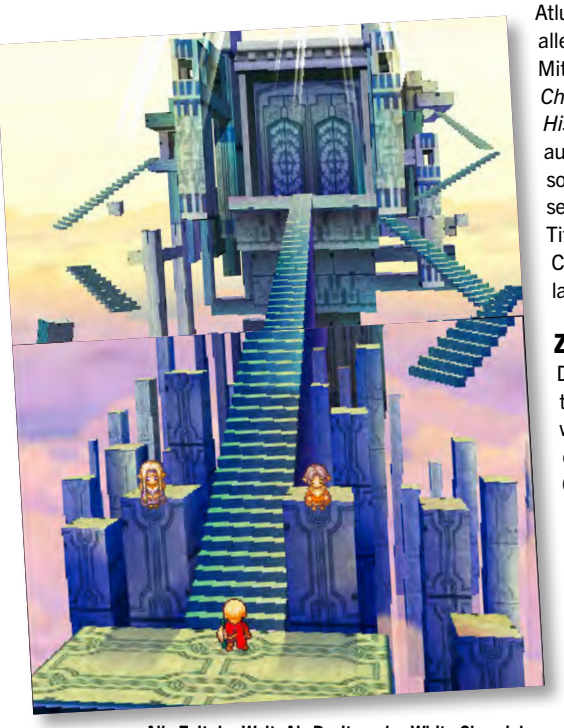
83

„*Fe* ist ein tolles kleines Adventure mit einer spannenden Story im Hintergrund!“

RADIANT HISTORIA PERFECT CHRONOLOGY

Rollenspiel Endlich auch bei uns erhältlich: Atlus' JRPG-DS-Perle aus dem Jahr 2010 erscheint im neuen Gewand für Nintendos 3DS und schickt euch auf eine unvergessliche Zeitreise.

Der Studioname Atlus steht schon seit Jahren für JRPG-Titel mit Spitzenqualität. So war es wenig verwunderlich, dass ihr DS-Rollenspiel *Radiant Historia* 2010 von Kritikern mit positiven Bewertungen überschüttet wurde. Trotzdem blieb der Titel hierzulande ein Geheimtipp unter Rollenspiel-Fans, was vor allem daran lag, dass das Spiel nie offiziell in Europa erschien. Acht Jahre nach seiner Erstveröffentlichung haucht Atlus dem Rollenspiel nun allerdings neues Leben ein. Mit dem Beinamen *Perfect Chronology* wird *Radiant Historia* für den 3DS neu aufgelegt und schafft es somit endlich auch in unsere Gefilde. Dabei hat der Titel nichts von seinem Charme und seiner Brillanz von damals verloren.



Alle Zeit der Welt: Als Besitzer des White Chronicle könnt ihr über das Portal in Historia problemlos durch die diversen Zeitgeschichten reisen.

Zurück in die Zukunft

Die Welt stirbt. Ein mysteriöses Phänomen verwandelt den Kontinent der zwei Supermächte Granorg und Alistel in eine trostlose Wüste und entfacht einen erbitterten Krieg zwischen beiden Parteien um die letzten fruchtbaren Flecken Land. Als Agent namens Stocke findet ihr euch aufseiten Alistels wieder und erhaltet einen Spezialauftrag, der den Krieg zugunsten eurer Nation wenden könnte. Dabei geht allerdings alles schief, was schiefgehen kann. Eure Truppe wird in einem Hinterhalt restlos ausgelöscht und der Held tödlich verwundet. Im letzten Moment wird er jedoch von einem Buch gerettet – dem White Chronicle –, das ihn in die zeitlose Dimension von Historia teleportiert. Dort angekommen wird er von den zwei Wächtern Teo & Lippti als neuer Besitzer des seltsamen Buches begrüßt und über dessen Fähigkeiten aufgeklärt. Das Werk erlaubt es ihm an spezifischen Knotenpunkten in der Zeit vor- und zurückzureisen oder gar eine andere Zeitlinie zu besuchen. So nutzt ihr die Macht des Buches, um euch fortan neue Fähigkeiten anzueignen, wichtige Items aus der Vergangenheit zu beschaffen und gelungene Rätsel zu lösen, für die ihr bestimmte Ereignisse in den Zeitlinien auslösen müsst. Und das alles, während ihr nebenbei nach einem Weg sucht, die sich ausbreitende Wüste zu stoppen. Erweitert wird die fesselnde Geschichte des DS-Originals durch die Hexe Nemesia, die wahlweise direkt zu Beginn oder erst nach Spielende in die Story integriert werden kann. Bei ihr könnt ihr eine Reihe alternativer Universen besuchen, um

An gewissen Schlüsselerlebnissen der Story kommt ihr in den Genuss der hübsch in Szene gesetzten Artworks, die für die Neuauflage des Titels angefertigt wurden.

An Bord des Flugschiffs Dunamis durchkämmt ihr mit der Hexe Nemesia alternative Universen auf der Suche nach mächtigen magischen Artefakten.

Artefakte zu bergen und so das wahre Ende von *Radiant Historia* zu erleben.

Mit Köpfchen in den Kampf

Spielerisch erwartet euch mit *Radiant Historia* größtenteils klassisches JRPG wie etwa bei *Chrono Trigger*. So besorgt ihr euch in Städten neue Ausrüstung und deckt euch mit Items ein, bevor ihr euch auf die Reise macht. Über eine Oberwelt bewegt ihr Protagonist Stocke auf vorgegebenen Pfaden zu den diversen Gebieten, die ihr dann frei erkunden könnt. Dabei kommt es früher oder später zum Kampf gegen feindlich gesinnte Bestien, wobei der Titel seine große Stärke zeigt – sein Kampfsystem.

Die Auseinandersetzungen laufen klassisch rundenbasiert ab, mit dem Twist, dass sich eure Kontrahenten auf einem drei mal drei Felder großen Raster befinden, wodurch das Ganze ein Stück taktischer wird. So stoßt ihr mit euren drei aktiven Gruppenmitgliedern feindliche Nahkämpfer in die hinterste Reihe des Rasters, um den Schaden zu minimieren, den diese austeilen, während ihr per Enterhaken Bogenschützen aus der Deckung in die erste Reihe zieht. Auch lassen sich so mehrere Feinde auf dasselbe Feld befördern, um ihnen gleichzeitig Schaden zuzufügen. Doch Vorsicht – auch eure Kontrahenten wissen das Raster für sich zu nutzen und belegen einige Felder mit stärkenden Angriffs- und Verteidigungsboni.

Sollte es brenzlig werden, steht euch der „Mana Burst“ zur Verfügung. Diese Spezialattacke kann eurem Feind einen ganzen Zug rauben oder bildschirmfüllende Angriffe auslösen, die reichlich Schaden austeilen. Gelegentlich schalten sich auch Party-Mitglieder aus eurer Reserve ein, die eurem Gegenüber zusetzen. Wer sich bereits vor Beginn eines Kampfes einen Vorteil verschaffen will, kann mit der Y-Taste einen Präventivschlag ausführen. Ist der Angriff erfolgreich, so seid ihr als Erstes am Zug und erhaltet eine zusätzliche Aktion. Spielt ihr auf der neu eingeführten Friendly-Schwierigkeit, tötet der Präventivschlag Feinde, ohne dass es zum Kampf kommt. Erfahrungspunkte und Geld erhaltet ihr dabei trotzdem.

Aus alt mach neu

Präsentiert wird das ganze Abenteuer in einer aufgehübschten DS-Grafik, der man allerdings vor allem in Städten und Landschaften ihr Alter ansieht. Dafür wartet die Neuauflage mit optisch hübschen Story-Illustrationen sowie einem überarbeiteten Charakterdesign auf. Aus den Neuerungen sticht aber vor allem die exzellente Sprachausgabe hervor, die allen wichtigen Charakteren der Geschichte spendiert wurde. Die Synchronsprecher verleihen Stocke und Co. eine individuelle Persönlichkeit und Tiefe, die in Kombination mit dem grandiosen Soundtrack *Radiant Historia* zu einem unvergessliches Erlebnis machen. Etwas schade ist, dass Bildschirmtexte und Vertonung nur auf Englisch verfügbar sind. Ohne ordentliche Englischkenntnisse werdet ihr euch hier sehr schwer tun. Ungenutzt bleibt leider auch der 3D-Effekt von Nintendos Handheld-System. Trotzdem ist *Radiant Historia: Perfect Chronology* eine mehr als gelungene Neuauflage. ■ **Tobias Billmeier**

In Städten besorgt ihr euch neue Waffen und Rüstungen für eure Truppe, während ihr mit einem wachsamen Auge nach Nebenquests Ausschau haltet.

Wer aus dem Kampf siegreich hervorgehen will, muss seine Feinde taktisch über das Raster schubsen.

MEINUNG
Tobias Billmeier

„Ein Rollenspiel-Highlight, das in keiner guten 3DS-Sammlung fehlen sollte!“

Rollenspiele waren schon immer meine Schwäche, doch nur selten konnten sie mich so sehr begeistern wie *Radiant Historia: Perfect Chronology* aus dem Hause Atlus. Die packende Story fesselte mich über Stunden an meinen Nintendo 3DS, da es keinen Moment gab, in dem ich nicht wissen wollte, wie die Geschichte um Protagonist Stocke und seine Truppe weitergeht. Zu einem Großteil ist dies der wirklich exzellenten, englischen Sprachausgabe zu verdanken, die es einem ermöglicht, mit den diversen Charakteren mitzufühlen. Gepaart mit dem fordernden, aber stets fairen Kampfsystem fällt es einem mehr als nur schwer, den 3DS aus der Hand zu legen, bevor nicht auch das letzte Geheimnis in der Welt von *Radiant Historia* gelüftet ist.

Radiant Historia: P. C.

Termin: 15. Februar 2018
Hersteller: Deep Silver
Entwickler: Atlus/Headlock
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Aufpolierte DS-Grafik, die gelegentlich etwas altbacken aussieht, aber ihren Zweck durchaus erfüllt. Vor allem Nostalgiker und Fans klassischer Rollenspiele kommen aber gerade auch deshalb auf ihre Kosten.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch
Ein herausragender Soundtrack sowie grandiose Synchronsprecher begleiten euch durch das gesamte Spiel, wenn auch nur auf Englisch.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung ist sehr zugänglich, wobei der Touchscreen nur für die Minimap genutzt wird.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Je nach Schwierigkeitsgrad verbringt ihr zwischen 20 und 60 Stunden in *Radiant Historia*. Der neu eingeführte leichte Friendly-Modus erlaubt auch RPG-Neulingen, die Geschichte zu genießen. Die Reise durch die Zeitstränge motiviert auf Dauer und bleibt durch fair gesetzte Speicherpunkte frustfrei.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fesselnde Zeitreise-Geschichte
- ✚✚ Grandiose Sprachausgabe
- ✚✚ Innovatives und anspruchsvolles Kampfsystem
- ✚ Unzählige Kombos und Spezialattacken
- ✚ Artefaktsuche motiviert auf Dauer
- ✚ Sympathische Charaktere
- ✚ Stimmiger Soundtrack
- ✚ Starker Umfang
- ▬ Nur englische Sprache und Texte
- ▬ Grafik gelegentlich etwas altbacken
- ▬ 3D-Effekt wird nicht unterstützt

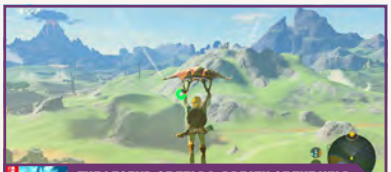
WERTUNG/FAZIT

85

„Ein besonderes Rollenspiel-Highlight, das man sich nicht entgehen lassen sollte.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Einechtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität enorm groß schreibt.

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Fate/Extella: The Umbral Star** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Marvelous
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch.

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert.

- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **1-2-Switch** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Schlag den Star – Das Spiel** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Nintendo/bitComposer

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
Herausragender Hüpfspielspaß, der zur absoluten Topriege der 2D-Jump&Runs gehört.

- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Forces** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Sega
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik.

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

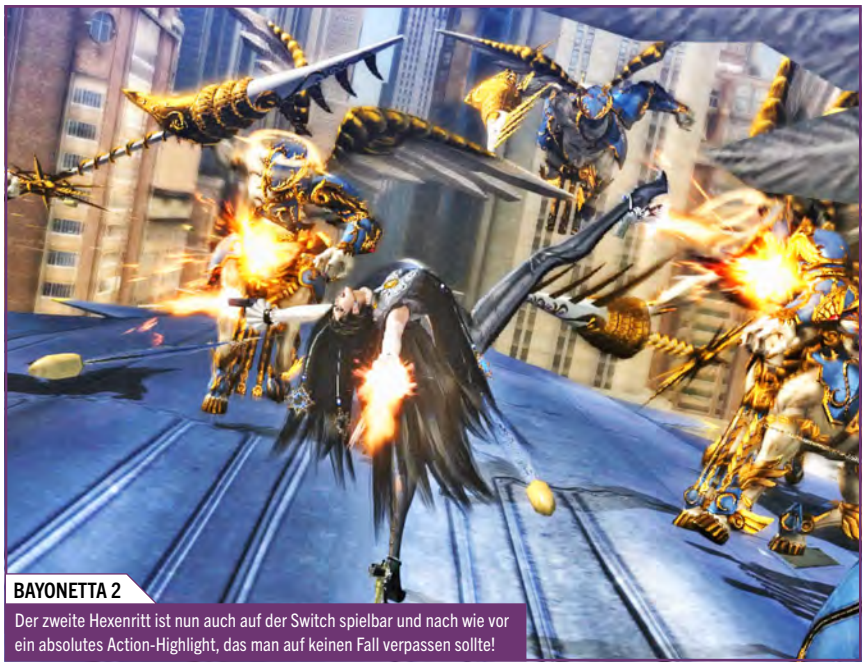
SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen.

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer.

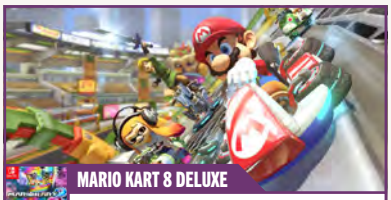
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Darkest Dungeon** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games
- **Lost Sphear** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Square Enix



BAYONETTA 2

Der zweite Hexenritt ist nun auch auf der Switch spielbar und nach wie vor ein absolutes Action-Highlight, das man auf keinen Fall verpassen sollte!

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt.

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt.

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn.

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

DRAGON QUEST BUILDERS

Dieses knuffige Abenteuer verbindet die kreativen Vorzüge von *Minecraft* mit der Welt, den Charakteren und der Rollenspiel-Natur von *Dragon Quest*. Das Ergebnis ist richtig gut gelungen und macht viel Spaß.

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Und hier sind sie aufgelistet!

ACTION

BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster
- **Enter the Gungeon** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Devolver Digital
- **RIVE: Ultimate Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Two Tribes
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates
- **Mr. Shifty** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Tiny Build Games
- **Wonder Boy: The Dragon's Trap** – Spielspaß: 7 | Hersteller: DotEmu
- **ACA Neogeo Metal Slug 3** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt.

- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hers teller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre.

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter
- **Chromagun** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pixel Maniacs
- **Ultra Hyperball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Springloaded

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Arcade Archives Mario Bros.** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster
- **League of Evil** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Ratalaika Games
- \- Spielspaß: - | Hersteller: -

ADVENTURE

THIMBLEWEED PARK

Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox

Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert – besonders toll für Oldschool-Fans.

- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **The Count Lucanor** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merge Games
- **Oxenfree** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Night School
- **Little Dew 2+** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Ludosity

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben.

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media
- \- Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- Spielspaß: - | Hersteller: -

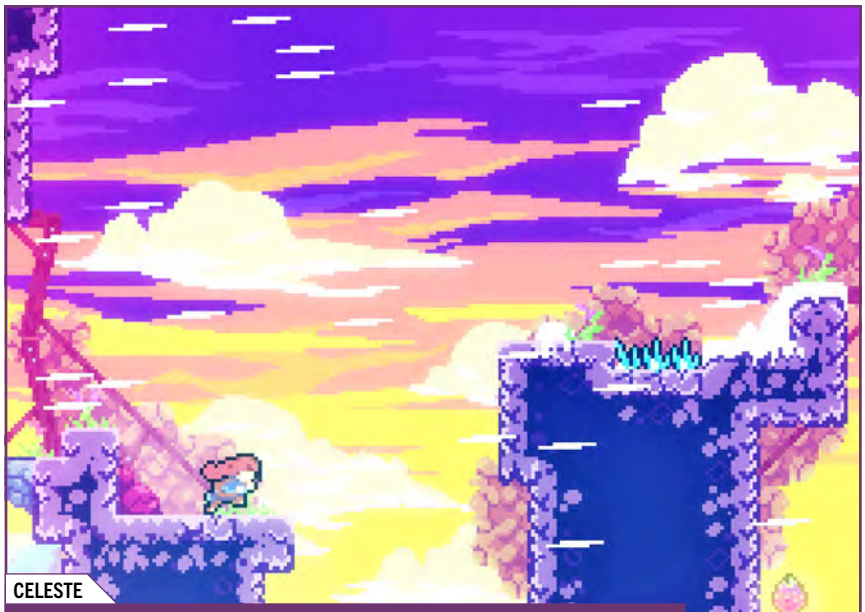
ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA

Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen.

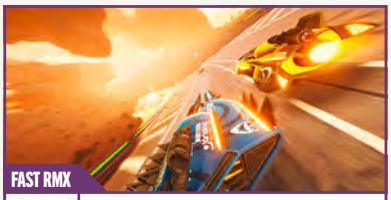
- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- \- Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- Spielspaß: - | Hersteller: -



CELESTE

Das Jump & Run von den *Towerfall Ascension*-Machern zählt zu den besten 2D-Hüpfern der letzten Dekade und begeistert unter anderem mit einem klasse Leveldesign und einer schönen Story.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel.

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley.

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

OF Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

Little Inferno
Spielspaß: 6 | Hersteller: Tomorrow Corporation

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört.

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

New Frontier Days: Founding Pioneers
Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

RETRORÄTSELN

Die magische Zahl lautet: drei! Ganze drei N-ZONE-Leser haben unser zuletzt gesuchtes Spiel erkannt! *Quest 64* war aber auch eine wirklich harte, weil obskure Nuss.

Auf unserer eigenen Quest (ha!) zu einer absoluten Nullnummer an Zuschriften müssen wir euch aber wohl noch ein bisschen mehr ärgern, was? Bisher ist uns das Kunststück noch nie geglückt. Versuchen wir es mal mit einem Titel aus den frühen 90er-Jahren. Er erschien nur für ein einziges System und war ursprünglich als Teil einer Spieleserie gedacht – daraus wurde leider nichts. Stattdessen sollte das exzentrische Abenteuer mit seinem frühen Moralsystem aber den Grundstein für ein erfolgreiches Rollenspiel legen.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Mal die virtuellen Hände hoch: Wer von euch mag Weltraum-Spiele? Simulationen stehen auch weit oben auf eurer Lieblingsspiel-Liste? Darf es auch ein bisschen Mystery sein?

Wer Videospiele mit Weltraum-Setting schätzt, hat Glück – er bekommt von Action über Horror bis hin zu Strategie und Simulation eine Menge geboten! Am 15 März erschienen und damit brandneu ist das Spiel *Surviving Mars*. Auf dem PC, der PS4 oder der Xbox One gründet ihr hier eure eigene Marskolonie und habt dabei eigentlich nur eine Aufgabe zu erfüllen: Haltet eure Kolonisten am Leben. Die erste wichtige Entscheidung ist dabei die für eine passende Raumfahragentur, die euch finanziell unterstützt und auf die Reise schickt. Auf dem Roten Planeten angekommen, ist dann vor allem ein smartes Ressourcen-Management gefragt – und viel Mut bei der Erforschung der Mysterien eurer extraterrestrischen Welt.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Hey! Pikmin** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

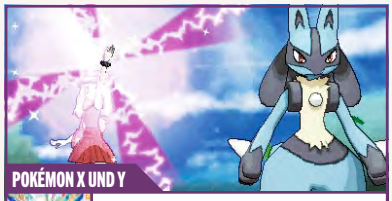
SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker.

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop.

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

STELLA GLOW

Letzte Ausgabe gab es tatsächlich keinen Retail-Test für 3DS. Daher nutzen wir die Gelegenheit für eine Empfehlung. Für Nintendos Kleinen gibt's reihenweise tolle Rollenspiele, so auch *Stella Glow*, das sich gut als Einstiegspunkt ins Genre eignet.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

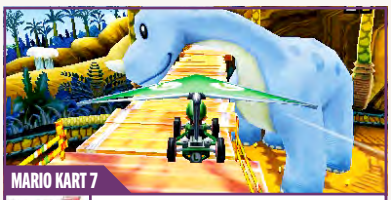
Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

Code Name S.T.E.A.M.
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

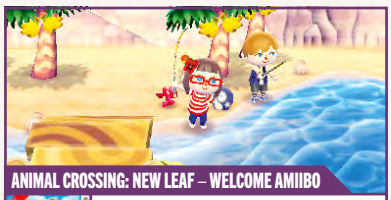
FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulations-Spieler und dank des Updates sogar noch besser.

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment

Harvest Moon: A New Beginning
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume

Animal Crossing: Happy Home Designer
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Brettspiele: Sie machen verdammt viel Spaß, geraten zwischen all unseren digitalen Games aber leider auch schnell in Vergessenheit. Das können wir nicht guten Gewissens zulassen!

Als ich ein Kind war – also so gegen Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre, oh mein Gott – waren Brettspiele bei uns in der Familie allgegenwärtig. Gespielt haben wir dabei eigentlich nur drei: *Risiko, Monopoly* und *Mensch ärgere dich nicht*. Im Nachhinein betrachtet war das eine blöde Idee, weil vor allem *Monopoly* und *Mensch ärgere dich nicht* eigentlich keine besonders intelligenten Brettspiele sind. Noch schlimmer: Dieses spezielle Trio ist die wohl gefährlichste Ansammlung von Freundschaftszerstörern, die jemals in einen Karton verpackt wurden. Ich habe den Start meiner Brettspieler-Karriere also mit drei echten Monstern begonnen, die mir so langsam die Freude an den guten Stücken ruiniert haben. In den letzten zehn Jahren lag die Lust auf die Spaßmacher-Kästen entsprechend brach, von jeder Menge *DSA* und *AD&D* einmal abgesehen. Entsprechend zaghaft war ich dann auch bei dem N-ZONE-internen Vorschlag, wir könnten doch mal im kleinen Kreis ein paar Brettspiele ausprobieren. *Carcassonne, Boss Monster* und vor allem *Die Siedler von Catan* haben mich dann aber gleich doppelt überzeugt – sowohl von ihrem Spaßpotenzial als auch davon, dass sie weit mehr sind als öde Glücks- und Würfelspiele ohne viel taktischen Tiefgang. Natürlich macht es auch eine Menge aus, mit wem man spielt – mit guten Freunden sind die Teile unschlagbar.

Die Startrampe auf dem Zimmertisch

Ich erzähle euch diesen Schwank aus meiner Freizeit aber nicht nur deshalb, um euch zu beweisen, dass auch (und vor allem) nicht-virtuelle Brettspiele unfassbar viel Spaß machen und Freundschaften stärken können. Nein, sie sind auch hervorragende Konstruktionsmodelle für alle Gamedesign-Interessierten. Denn Brettspiele sind dafür gedacht, dass sie spontan aus dem Regal hervorgezogen und nach höchstens 15 bis 30 Minuten von einem vorher noch unbedarften Publikum genutzt werden können. Gleichzeitig sollen sie aber so viel Inhalt und Abwechslung bieten, dass man sie immer wieder gerne spielt. Und, ebenfalls nicht zu unterschätzen: All das muss in einen einzigen Karton passen, der Platz für die möglichen Werkzeuge ist also sehr beschränkt. All das zusammen bedeutet, dass die besten Brettspiele Meisterwerke der Gameplay-Kunst sind. Das macht sie nicht nur enorm unterhaltsam, sondern auch zu spannenden Design-Studien für alle, die vielleicht einmal ihre eigenen Spiele gestalten möchten.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download.

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor. Eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Dank sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe.

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

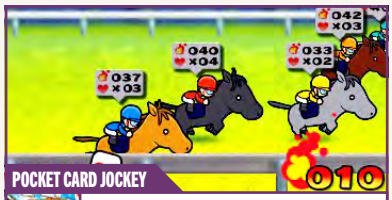
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



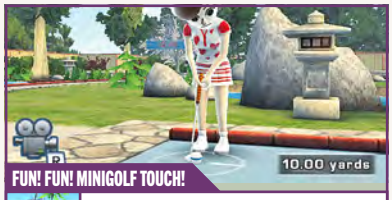
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell.

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

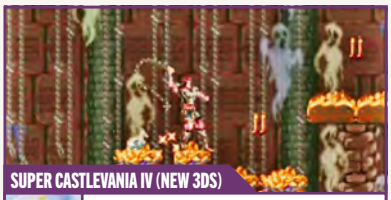
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche.

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

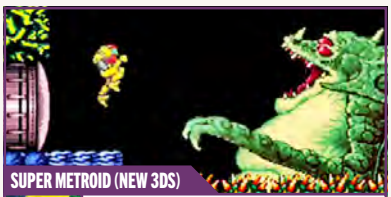
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß.

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

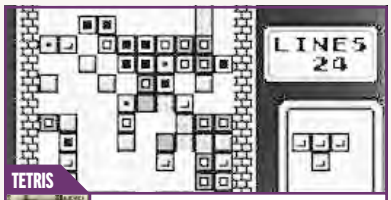
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ADOLESZENZ IN SPIELEN

AUF SPIELERISCHE WEISE ERWACHSEN WERDEN

Die Welt steht Kopf, die Hormone spielen verrückt und einfach alles und jeder ist gegen einen: Die Pubertät ist eine schwierige, aber auch spannende Lebensphase. Fähige Spieleentwickler stellen sie auf überraschend eingehende Weise dar, wie unser Report zeigt.

Die *Persona*-Serie beschäftigt sich vorwiegend mit dem Leben von Hochschul-Schülern, die in außergewöhnliche Ereignisse verwickelt werden. Abgesehen vom Inhalt ist jedes Spiel der Rollenspiel-Reihe auch künstlerisch konkurrenzlos gut gestaltet. (Quelle: Atlus)

Niemand vergisst den ersten Kuss. Sanft berühren sich unschuldige Lippen, kosten einen neuartigen Geschmack, während für einen Augenblick alles um einen herum bedeutungslos wird. Das Hier und Jetzt auf diesem einen Quadratmeter, mit dem Mädchen oder dem Jungen im Arm, bestimmt alle Gedanken. Die heiße Berührung durchfährt den gesamten Körper wie Strom, das Herz überspringt vor Freude einen Schlag und im Magen macht sich dieses wohlige Gefühl breit, oftmals beschrieben als Schmetterlinge. Da ist etwas Neugier, da ist etwas Angst. Ein tiefer Blick in die Augen, ein Lächeln, vielleicht sogar ein Kichern. Nein, niemand vergisst den ersten Kuss. Ganz bestimmt auch nicht Chloe aus dem Episoden-Adventure *Life is Strange: Before the Storm*. In einer ruhigen Szene mitten in der Nacht kommen sie und Rachel sich näher. Beide stehen auf der Straße; weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen. Auf den Kuss folgt ein weiterer. Und noch einer. Der Damm ist gebrochen.

Die ersten Erfahrungen

Es ist eine wunderschöne, romantische Szene, die vom französischen Entwickler Deck Nine Games weder sexualisiert noch überdramatisiert wird. Ihr geht vor allem eine natürliche Entwicklung voraus: Wir erleben im Detail die gemeinsamen Stunden der beiden Mädchen, bis es zum ersten Kuss kommt. Wie sie über ihre Sorgen und Wünsche sprechen, wie sie Unfug treiben oder zwischendurch auch melancholische Momente erleben. Hier haben sich zwei Seelenverwandte gefunden. Zwei angehende Frauen, die ihren Platz im Leben suchen und eine Wegbegleiterin entdeckt haben. Doch auch darüber hinaus ist nicht nur diese Szene, sondern auch das gesamte Spiel eine Besonderheit: Zwischen all den Kriegs-Shootern, Adrenalinkicks und kompetitiven Selbstbestätigungs-Wettbewerben ist *Life is Strange* nicht daran interessiert, den Normen der heutigen Spieleindustrie zu folgen. Es will vor allem eine Geschichte über das Erwachsenwerden erzählen, im Englischen treffend als „Coming of Age“ bezeichnet. Dabei spricht das Spiel ebenso Erwachsene an, die sich an ihre Jugend zurückerinnern, wie auch Heranwachsende, die sich selbst in dieser nicht ganz einfachen Phase ihres Lebens befinden.

Denn Jugendliche haben es nicht einfach. Der Begriff „Adoleszenz“ beschreibt den Lebensabschnitt zwischen der späten Kindheit und dem Erwachsenenalter. Dieser Lebensabschnitt ist geprägt von der Suche nach Abwechslung, neuen Erlebnissen, einer hohen Risikobereitschaft und starken Gefühlen. Jugendliche probieren in dieser Zeit viel aus; sie testen unterschiedliche Frisuren, verschiedene Kleidungsstile oder neue Musikrichtungen. Aber es geht um weit mehr als Mode oder Stil. In diesem Alter fehlt vor allem eine Zukunftsperspektive. Wohin mit all der Kraft, all der Energie? Reicht es nicht völlig, in der Gegenwart zu leben statt sich allzu viele Sorgen um die Zukunft zu machen? Adoleszenz ist geprägt von der Frage nach dem Platz im Leben. Wer bin ich? Welche Men-

Der Kuss zwischen Rachel und Chloe zählt zu den zärtlichsten Szenen, die ihr in Videospielen finden könnt. Games haben mit der Darstellung von Liebe und Sex noch immer große Schwierigkeiten, doch *Life is Strange: Before the Storm* beweist das richtige Fingerspitzengefühl. (Quelle: Nine Deck Games/Square Enix)

schen sind mir wichtig? Was kann ich? Und was sind meine Fähigkeiten wert? Die Entwicklung von Selbstsicherheit, Selbstständigkeit und Selbstkontrolle findet in dieser Lebensphase statt – es geht wortwörtlich um einen selbst.

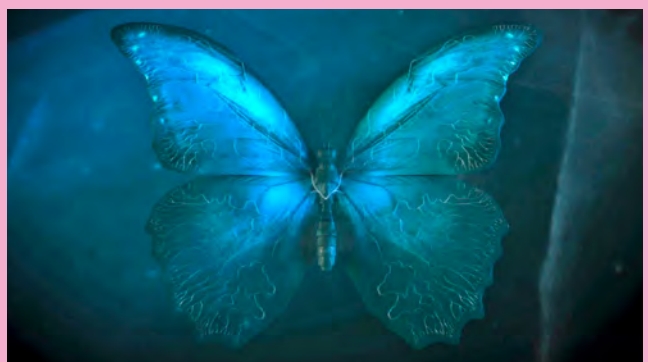
Auf Konfrontation aus

Um zu erfahren, wer sie eigentlich sind, provozieren so manche Heranwachsende ihr Umfeld. Sie führen einen Wettstreit mit Gleichaltrigen oder legen sich mit Autoritätspersonen an. Eine solche Person hat Rockstar Games für *Canis Canem Edit* (aka *Bully: Die Ehrenrunde*) als Protagonisten ausgewählt, einen 15-jährigen Raufbold namens Jimmy Hopkins, der auf ein Schulinternat geschickt wird. Er verhält sich herablassend gegenüber Lehrern, spielt anderen Schülern gemeine Streiche, prügelt sich, begeht Diebstahl und steigt heimlich in das Mädchenwohnheim ein. Trotzdem stellt sich nach einiger Zeit heraus, dass der Unruhestifter das Herz am rechten Fleck hat und bereit ist, sich für die Schwachen einzusetzen. Ein Nerd wird wegen seiner Andersartigkeit gehänselt? Oder ein Mädchen vor der ganzen Schule mit einem peinlichen Foto blamiert? Jimmy ist da, um sie zu verteidigen, ohne ihren Charakter zu hinterfragen. Gleichzeitig lernt er durch diese Handlungen, sich selbst zu erkennen. Auch im sexuellen Sinne, denn um seine eigenen Gefühle zu erforschen, kann Jimmy auch mit Jungs flirten und knutschen. Wie so oft bei Rockstar ist das alles nicht sonderlich subtil, aber es steckt mehr – auch in satirischer Hinsicht – in dem Spiel, als Kritiker von dem skandalträchtigen US-Entwickler erwartet hätten.

Irgendwo zwischen langweiligem Unterricht, dem Knüpfen von sozialen Kontakten und den zahlreichen Konflikten mit Cliquen entwickelt Jimmy eine Perspektive auf sein Leben. Bei seinen spießigen Eltern stagnierte diese Entwicklung. Erst als sie ihre elterliche Verantwortung auf das Internat abwälzen, stellt dies für Jimmy eine Zäsur dar. Die neue Umgebung ist mit zahlreichen neuen Herausforderungen und neuen Persönlichkeiten gespickt, die Jimmy unentwegt aus der Reserve locken. Er wird geprüft. Nicht nur als Schüler, sondern auch als Mensch. Es geht um das Coming of Age in einem Prozess, der von äußeren Einflüssen in Gang gesetzt wird.

Biologische Entwicklungen

Eltern würden viel darum geben, in dieser schwierigen Phase ihren Kindern in den Kopf schauen zu können. Die Neurowissenschaft hat das bereits getan – und herausgefunden: Verantwortlich für das seltsame Verhalten ist eine komplette Umstrukturierung des Gehirns. Zu Beginn der Pubertät steigt die Anzahl der Nervenzellkörper stark an und unzählige Synapsen bilden sich. Nach diesem gigantischen Zuwachs wird die Anzahl der Verbindungen zwischen Nervenzel-



Der Schmetterlingseffekt wird in *Until Dawn* anhand einer anschaulichen Grafik demonstriert. (Quelle: Supermassive Games/Sony)

In *Oxenfree* verschlägt es eine Gruppe von Jugendlichen auf eine mysteriöse, unheimliche Insel. Dabei wird ihre Freundschaft aufs Äußerste geprüft. (Quelle: Night School Studio)

DIE EMPFEHLENSWERTESTEN TEENIE-DRAMEN IN SPIELEN

1 OXENFREE

Night School Studio, 2016, Windows, Xbox One, PS4, iOS, Switch

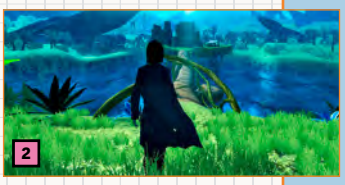
Mit seinem Zeitreise-Plot stellt das Indie-Adventure nicht nur philosophische Fragen zur Bedeutung von Erfahrungswerten, es hat auch ein cooles Dialogsystem an Bord. Im Debüt von Night School Studio finden Gespräche zwischen den Charakteren nicht in Cutscenes, sondern parallel zum Spielgeschehen statt. Während ihr also die Umgebungen erforscht, ploppen gleichzeitig Antwortmöglichkeiten auf. Ignoriert ihr jemanden oder antwortet ihr erst gar nicht, hat das Auswirkungen auf die Beziehungen untereinander. Die in Coming-of-Age-Dramen gern verwendete Szene am Strand, in der alle Freunde am Lagerfeuer sitzen, bekommt durch dieses System zum Beispiel eine völlig neue Dimension. Auch wenn de facto noch nichts im Plot geschehen ist, lenkt ihr bereits das Schicksal der Protagonisten.

1

2 DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Funcom, 2006, Xbox, Windows

Die norwegische *Dreamfall*-Serie ist ein schönes Beispiel für die kreative Verbindung aus Science-Fiction, Fantasy-Welten voller Magie und geerdeten Charakteren, die Spielern trotz eines komplizierten Plots eine gute Bezugsfigur geben. Im zweiten Teil ist das die 20-jährige Zoë, die die Ereignisse mit einer gehörigen Portion Zynismus kommentiert. Tatsächlich kaschiert sie damit aber ihre eigenen Unsicherheiten, die sie erst im Laufe des Abenteuers aus dem Weg räumen kann.


2

3 FINAL FANTASY TYPE-0 (HD)

Square Enix, 2011, PSP, Xbox One, PS4, Windows

In *Final Fantasy* spielen oft Jugendliche die Hauptrolle, aber besonders sticht *Final Fantasy Type-0* hervor. Das Abenteuer spielt an einer Militärakademie und beleuchtet die Reise einer Klasse, die sich einem offenbar übermächtigen Feind stellen muss. Dabei spielt der Zusammenhalt der Schüler eine Rolle, außerdem werden auch Fragen zu Verantwortung und Autorität gestellt: Ab wann verdient man sich die Uniform, die man trägt? Was ist bei moralisch fragwürdigen Befehlen zu tun? Und reicht das jahrelange Training hinter den Mauern einer Akademie überhaupt aus, um sich dem Grauen des Krieges zu stellen?

3

4 GONE HOME

The Fullbright Company, 2013, Windows, PS4, Xbox One

Ein ganz, ganz leises, unscheinbares Spiel. *Gone Home* beschäftigt sich mit der jungen Frau Kaitlin, die nach einem Auslandssemester ins elterliche Haus zurückkehrt und dieses verlassen vorfindet. Weder ihre Eltern noch ihre Schwester sind auffindbar. Also versucht sie anhand von Tagebucheinträgen, Notizen und anderen Hinweisen herauszufinden, was in den letzten Monaten geschehen ist. Stück für Stück setzt sich eine sehr intime Familiengeschichte zusammen.

4

5 LIFE IS STRANGE & LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Dontnod Entertainment & Deck Nine Games, 2015 & 2017, PS3, PS4, Windows, 360, Xbox One, iOS

Das Adventure des französischen Entwicklers Dontnod dürfte mitsamt des Spin-offs von Deck Nine Games das bekannteste Teenie-Drama der letzten Zeit sein. Es hat sich die Mechaniken des interaktiven Films zu eigen gemacht, die die Studios Telltale Games (*The Walking Dead*, *The Wolf Among Us*) und Quantic Dream (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*) etabliert haben. Charaktere wie Szenarien sind trotz Klischees mit viel Fingerspitzengefühl inszeniert; kleine Details spielen ebenso eine große Rolle wie epische Bilder. Was könnte einen inneren Sturm der Gefühle besser darstellen als ein gigantischer Waldbrand oder gar ein Tornado?

5

6 UNTIL DAWN

Supermassive Games, 2015, PS4

Den postmodernen Teenie-Horror hat 1996 der leider mittlerweile verstorbene Regisseur Wes Craven mit dem Slasher *Scream* zum Leben erweckt. Filme, in denen Jugendliche von maskierten Mördern gejagt werden, gab es schon früher, doch in Cravens Version waren sich die Charaktere den Stereotypen und Klischees des Horrorgenres bewusst. Ähnlich arbeitet auch *Until Dawn* – neben *Obscure* und *Obscure 2* einer der wenigen Einzelspieler-Titel, der das Teenie-Horror-Genre zum Thema hat. Hier sind sich die Jugendlichen der typischen Horrorsituation der verlassenen Hütte im Wald ebenfalls bewusst, aber vor allem geht es im Spiel um Rache. Wir verraten nicht, wer es ist, aber es gibt eine Person, die einfach nie gelernt hat, loszulassen – und deshalb in den Wahnsinn getrieben wird.

6

7 PERSONA-SERIE

Atlus, 1999 bis 2017, PS1, PS2, PS3, PS Vita, PSP, PS4 – Ableger außerdem auch auf 3DS

Der Name sagt es bereits: In der japanischen RPG-Reihe von Atlus geht es vor allem um Selbstfindung und um die Erforschung des eigenen Potenzials. „Personas" sind im übertragenen Sinne Persönlichkeiten, die tief in den Seelen der Protagonisten stecken. Sie können etwas darstellen, was die Schüler schon immer sein wollten. Oder das verkörpern, was sie an sich verabscheuen. Neben dem genretypischen Dungeon-Crawling in Fantasy-Welten spielt die andere Hälfte der Spiele in der Realität. Unterricht, Dating, Nebenjobs – der ganz normale Alltag eines Teenies eben. Die *Persona*-Spiele begeistern mit ihrer grandiosen, superstylishen audiovisuellen Aufmachung ebenso wie mit ihren sehr gut geschriebenen Charakteren – sogar Leute, die eigentlich mit JRPGs nichts am Hut haben.

7

8 THE LAST OF US: LEFT BEHIND

Naughty Dog, 2014, PS3, PS4

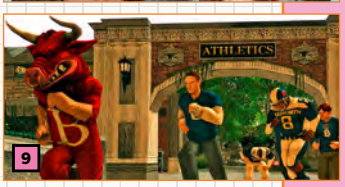
Naughty Dog hat in *Uncharted 3: Drake's Deception* einen kurzen Prolog eingebaut, in dem man den jungen Drake spielt. Darin wird erzählt, welche Ereignisse das Leben des Schatzsuchers geprägt haben. Wesentlich mehr Zeit investieren die Entwickler in den DLC *Left Behind* zum Endzeit-Epos *The Last of Us*. Die Erde ist von zombieartigen Kreaturen bevölkert und Menschen können nur noch in Quarantänezonen leben. Wie viel Freiraum bleibt angesichts dieser ständigen Gefahr für nachfolgende Generationen? Werden Kinder jemals wieder Kinder sein können? Existenzielle Fragen, die Naughty Dog auf intensive Weise thematisiert.

8

9 CANIS CANEM EDIT (BULLY: DIE EHRENRUNDE)

Rockstar Vancouver, 2006, PS2, PS3, Wii, 360, Windows, iOS, Android

Schon vor der Veröffentlichung sorgte *Canis Canem Edit* für Kontroversen. Rockstar war damals nicht bekannt dafür, bei der Wahl der Themen subtil und bei der Darstellung feinfühlig zu sein. Gewalt und Sex schienen in einem Großteil von Rockstars Produktionen vorzukommen. Und ausgerechnet von diesem Entwickler sollte ein an einer Internatsschule spielender Open-World-Titel erscheinen? Das Massaker von Columbine war noch nicht aus den Köpfen der Menschen verschwunden. Vor diesem Hintergrund wirkte die Ankündigung von *Canis Canem Edit* grotesk. Die Befürchtungen waren aber ungerechtfertigt, denn *Bully* ist ein gutes Beispiel dafür, wie Adoleszenz interessant aufbereitet werden kann, und gab schon mal einen Vorgeschmack auf den satirischen Charakter späterer Releases.



9

10 RULE OF ROSE

Punchline, 2006, PS2

Die Geschichte rund um *Rule of Rose* ist eine traurige: Politiker nutzten das Survival-Horror-Spiel, um sich selbst zu profilieren, und warfen dem Titel vor, er würde maßgeblich sexuellen Missbrauch unter jungen Mädchen propagieren. Auch wenn das weit von der Wahrheit entfernt ist, aufgrund der Rufschädigung war der Zug für *Rule of Rose* abgefahren: Kein Publisher wollte etwas mit diesem Spiel zu tun haben und es erschien nur in sehr kleiner Auflage. Dabei ist *Rule of Rose* eine differenzierte, sehr gut geschriebene Abhandlung über Mobbing, Machtspiele und, ja, auch sexuelle Annäherungen. Hier stehen jugend- und sozialpsychologische Prozesse im Vordergrund, die der japanische Entwickler Punchline in poetische Bilder verpackt. Was dem Spiel famos gelingt: Es regt zum Nachdenken an.

10

Ebenfalls erwähnenswert:

• Heart of Darkness • The World Ends With You • Final Fantasy XV • Final Fantasy VIII • Ni No Kuni: Der Fluch der weißen Königin

***Life is Strange*: Auf dem Weg in die Zukunft ist es nicht einfach, die richtigen Freunde und die Balance zu finden.** (Quelle: Dontnod Entertainment, Square Enix)

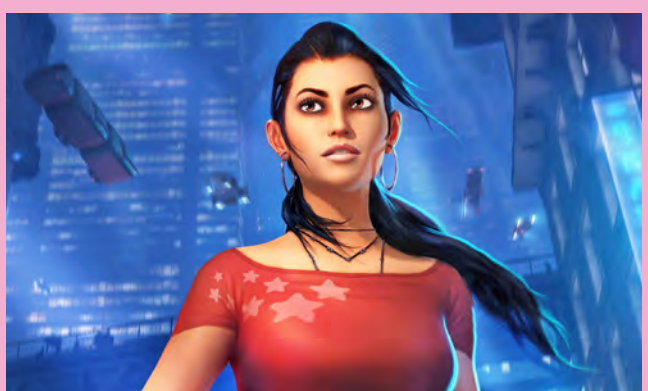
len wieder ausgedünnt. Im Hirn bleiben nur diejenigen, die auch häufig genutzt werden. In einer optimalen Lernumgebung nehmen Jugendliche also alles Mögliche auf und sind sehr lernfähig. Die vielen Reize und die damit verbundene Neugier machen es ihnen aber gleichzeitig schwer, sich zu konzentrieren. Erwachsene sind selbstverständlich ebenso empfänglich für neue Informationen, doch der Lernprozess ist bei ihnen mit mehr Anstrengung verbunden. Jugendliche interessiert der Schulunterricht oft nicht und sie brauchen erst emotionale Anreize, um diesem freiwillig zu folgen. Ein Beispiel ist die Aussicht auf einen gemeinsamen Erfolg in der Freundesgruppe.

Dieses Verhalten spiegeln nicht nur die Protagonisten von *Canis Canem Edit* wider, wir finden es auch im Gameplay. In typischer Rockstar-Manier bewegt sich Jimmy durch eine offene Spielwelt, die mit optionalen Aktivitäten vollgestopft ist. Davon ist längst nicht alles für den Unterricht wichtig und dient lediglich dem Zeitvertreib. Schüler formieren sich in dem Spiel zudem in Cliquen, die in Klischees unterteilt sind. Es gibt zum Beispiel die technikverliebten Nerds, die vornehmen Preppies oder die sportlichen Jocks. Sowohl die Rivalitäten zwischen, als auch die Dynamiken innerhalb dieser Gruppen spielen eine große Rolle in der Geschichte des Spiels.

Fehlende Notbremse

Canis Canem Edit ist nicht unbedingt ein subtiles Beispiel seiner Art, da es auch als Liebeserklärung an die lauten Highschool-Filme des US-amerikanischen Kinos gedacht ist. Trotzdem zeichnen sich sowohl Teenie-Filme als auch Jugendliteratur nicht selten durch eine überdrehte Darstellung von Gefühlen aus. Das kommt nicht von ungefähr: Das limbische System, welches für die Verarbeitung von Emotionen, Impulsen und Bewegungen zuständig ist, reift bei Jugendlichen schneller als der präfrontale Cortex, der hinter der Stirn sitzt und wie eine Notbremse funktioniert. Dieser Bereich ist bei den meisten Menschen erst in einem Alter von durchschnittlich 21 Jahren vollständig ausgebildet. Es ist die Sektion im Gehirn, die verantwortlich für die Regulierung von Aufmerksamkeit, die Kontrolle von Impulsen, für Planung und zielgerichtetes Handeln ist. Salopp ausgedrückt: Es ist der Ort, wo der gesunde Menschenverstand steckt. Das hat erhebliche Auswirkungen auf die kognitiven Fähigkeiten der Jugendlichen, da es im Umkehrschluss bedeutet, dass sie ihre Impulse nicht gut unterdrücken, nicht allzu weit vorausplanen oder zielgerichtet handeln können. Neben der hohen Risikobereitschaft sorgt dies unter anderem dafür, dass sie an schnellen Belohnungen statt an längerfristigen Anlagen interessiert sind. Das macht deshalb auch Lootboxen-Lotterien so verlockend für sie, die inzwischen immer stärker Einzug in moderne Blockbuster-Spiele finden.

Adoleszenz ist seit jeher ein beliebtes Thema bei Autoren. Die meisten beginnen im Erwachsenenalter mit dem Schreiben und nutzen es, um ihre eigenen Erfahrungen zu verarbeiten. Nur wer auf einen gewissen Erfahrungsschatz zurückgreifen kann, hat auch etwas zu erzählen. Mit einem über die Jahre gewonnenen Abstand fällt die Reflexion über die eigene Vergangenheit leichter. Gerade wenn die eigenen Erlebnisse mit großer Scham, Freude oder Traurigkeit verbunden sind, lassen sie sich mit Worten wunderbar ausschmücken. Dabei kann die Vermengung mit anderen Genres helfen, das Innenleben der mit sich ringenden Protagonisten nach außen zu tragen. Das Subgenre der Jugend-Dystopien zum Beispiel konfrontiert seine Charaktere mit extremen Zukunftsszenarien nebst schwieriger Ent-



Zoe kommentiert die Geschehnisse in *Dreamfall* mit Sarkasmus, um ihre Unsicherheit zu kaschieren. Sie lernt erst im Laufe des Abenteuers, damit umzugehen. (Quelle: Funcom)

In *Canis Canem Edit* stellt Rockstar Unterrichtseinheiten als augenzwinkernde Minispiele dar. Im Chemieunterricht kann da schon einmal etwas schiefgehen. (Quelle: Rockstar Games)

scheidungen. Im japanischen Film *Battle Royale* aus dem Jahr 2000 zum Beispiel wird eine Schulklasse in ein absurdes *Herr der Fliegen*-Szenario geworfen, in dem das Militär die Schüler zwingt, sich gegenseitig umzubringen. Gerade eben haben sie noch gemeinsam die Schulbank gedrückt und nun sollen sie auf einer abgeschotteten Insel entscheiden, wer sterben oder leben darf, bis nur noch eine Person übrig bleibt. Es ist nicht nur eine Konfrontation mit dem Tod, sondern vor allem die Frage nach Wertschätzung für Leben. Diese stellt auch die für Hollywood verfilmte Romantrilogie *Die Tribute von Panem* (Originaltitel: *The Hunger Games*), bei der dieses Szenario nach kurzer Zeit auf einen Klassenkampf zwischen Arm und Reich umschwenkt. Gut und gerne schwingt in dem Genre auch eine bissige Gesellschaftskritik mit.

Neue Erzähltechniken

In Kino und Literatur gibt es unzählige Beispiele für die Thematisierung von Adoleszenz. Doch Games wie *Life is Strange* oder *Canis Canem Edit* sind (noch) eher selten. Dabei besteht durch die Interaktivität von digitalen Spielen die Chance, diesen extremen Gefühlswelten auf neuartige Weise Ausdruck zu verleihen. Spiele sind das einzige Medium, das seine Rezipienten mit Schuld belasten kann. Egal, ob Bücher, Hörspiele oder Filme – hier befinden wir uns in einer beobachtenden Position. Aus der Distanz schauen wir agierenden Protagonisten zu und fühlen mit. Doch was wirklich im Kopf eines Jugendlichen vorgeht, können Spiele durch Aktion erfahrbar machen. Auch hier gibt es selbstverständlich vorgegebene Bahnen, aber wenn ein Spiel uns in seinen Bann gezogen hat, fühlen wir uns für die Handlungen verantwortlich. Das wird vor allem in Konversationen deutlich, die je nach Antwort eine andere Möglichkeit eröffnen. Haben wir das Richtige gesagt? Wird sich unser Gegenüber unsere Antwort merken? Etwas Dummes hat bestimmt schon jeder einmal von sich gegeben, und gerade in der Pubertät wünscht man sich, das eine oder andere nicht geäußert zu haben. Doch die Zeit lässt sich nicht zurückdrehen, oder?

Nicht, wenn es nach *Life is Strange* geht, das eine Zeitreisemechanik als zentrales Element positioniert. Hauptfigur Max ist in der Lage, die Uhr für ein paar Augenblicke zurückzudrehen und so Entscheidungen zu revidieren. Auf diese Weise lernt sie, dass all ihre Aktionen, so klein sie auch sein mögen, einen Effekt auf ihre Umwelt haben. In der Chaosforschung wird von der „Nichtlinearen Dynamik“ gesprochen, auch bekannt als „Schmetterlingseffekt“. Die Theorie geht davon aus, dass nur ein einziger Flügelschlag eines Schmetterlings unter Umständen einen Tornado auslösen kann, selbst auf der anderen Seite der Welt.

Einen Schritt weiter geht *Oxenfree* (2016): Das Mystery-Adventure findet in einer einzigen Nacht statt, in der die jungen Protagonisten in paranormale Ereignisse verwickelt werden. Worum es sich genau handelt, sei an dieser Stelle nicht verraten, doch diese Ereignisse haben Zeitparadoxen zur Folge. In Bildreflexionen – sei es im Spiegel, im Wasser oder auf anderen Oberflächen – sehen die Figuren manchmal ihre eigenen Ichs, die aus einer anderen Zeitlinie stammen. Diese geben Ratschläge, die auf den ersten Blick keinen Sinn zu ergeben scheinen, doch einige Irrungen und Wirrungen später wird klar, dass diese Abbildungen bereits eine Zukunft hinter sich haben, die sie zu verhindern versuchen. Auf clevere Weise behandelt *Oxenfree* dabei nicht nur die Entwicklung seiner heranreifenden Hauptfiguren, sondern dekonstruiert sogar die Grundpfeiler des Coming-of-Age-Genres. Hier gibt es keine eindeutige Zäsur, bei der einem der Teenies etwas klar wird. Je nachdem, wie wir uns als Spieler entscheiden, treten sie nicht unbedingt als plötzlich erwachsen Gewordene aus der mysteriösen Nacht heraus. Stattdessen stellt das Spiel die Frage, wo diese Linie eigentlich genau liegen soll: Wer gilt als erwachsen? Wer noch als Kind? Reichen diese paar Stunden Erfahrung aus der Zukunft, um einen ganzen Menschen grundlegend zu verändern? Vor allem aber: Sind wir mit den Ratschlägen einverstanden? *Oxenfree* bestraft uns nicht, wenn wir uns entscheiden, einen Vorschlag abzulehnen. In einem typischen Coming-of-Age-Drama wäre das eine Tragödie. In diesem bemerkenswerten Indie-Spiel dreht die Welt sich hingegen weiter. Und wenn sich Situationen zum zweiten, sogar zum dritten Mal wiederholen, stellt sich die Frage: Gibt es eigentlich je einen Punkt, an dem man erwachsen werden kann? Unser zukünftiges Ich kann schließlich auch nur raten, welcher Ratschlag ein schlimmes Ereignis verhindern könnte. Richtig: Die Zukunftsversionen könnten stellvertretend für die Weisheit von Erwachsenen beziehungsweise Autoritätspersonen stehen.

Im Konflikt mit dem Alter

Nicht nur *Oxenfree* stellt interessante Fragen zum Verhältnis zwischen den Generationen, sondern auch das japanische Rollenspiel *Persona 5*, welches im vergangenen Jahr Playstation-4-Besitzer auf der ganzen Welt verzauberte. Im Zentrum der Handlung steht eine Gruppe von Hochschulstudenten, die von der Gesellschaft auf verschiedenste Weise geprellt worden sind. Das zeigt bereits die Eröffnungssequenz: Ein Politiker versucht, eine Frau in ein Taxi zu zerren, was der 17-jährige namenlose Protagonist verhindern will. Diese Einmischung kostet ihn die Schulzulassung, was in Japan als sehr schwerwiegend angesehen wird.

Ähnliches Unrecht haben auch die anderen sympathischen Teenager erfahren, die sich der Hauptfigur anschließen. Gemeinsam gehen sie in Fällen vor, in denen Erwachsene jüngere Menschen diskriminieren, misshandeln oder sogar unterwerfen. In *Persona 5* geht es um Mobbing, Stalking, sexuelle Misshandlung oder Kindersklaverei – schwierige Themen, die für die *Persona*-Serie üblich sind. Im direkten Vorgänger galt es, eine Serie von barbarischen Morden aufzuklären, während *Persona 3* den Suizid thematisierte, wenn auch hinter sehr viel Symbolik. Durch den hohen gesellschaftlichen Leistungsdruck, der schon früh auf Schüler ausgeübt wird, ist die Selbstmordrate in Japan leider sehr hoch.

In jedem Fall machen die bisher genannten Spiele klar: Zum Erwachsenwerden gehören unangenehme Erfahrungen, welche die Perspektive auf die Welt verschieben. Wohlbehüteten Kindern, die viel Schutz durch ihre Eltern genießen, kommt eine schlechte Note in einer Klausur womöglich wie ein Weltuntergang vor. Tatsächlich muss erst etwas Schlimmes geschehen, damit diese eher unwichtigen Dinge in Relation gesetzt werden. Was ist schon eine Fünf in Mathe, wenn jemand aus der Familie stirbt? Nicht nur die eigene Sterblichkeit wird spürbar, sondern auch die der Mitmenschen. Vor allem kristallisieren sich in solchen Situationen erst die wahren Freunde heraus. Speziell japanische Rollenspiele stellen die Bande zwischen besten Freunden gerne auf die Probe. Der Archetyp der klassischen Abenteuerreise eines jungen Menschen ist schon seit dem ersten *The Legend of Zelda* (1986) ein beliebtes Konzept. Dramaturgisch wirklich etwas daraus gemacht haben mittlerweile schon einige JRPGs. Die *Final Fantasy*-Reihe kommt einem da sicherlich in den Sinn, zum Beispiel *Final Fantasy XV*, in dem sich Prinz Noctis durch den plötzlichen Tod seines Vaters mit einer gewaltigen Verantwortung auf den Schultern konfrontiert sieht. In eine ähnliche Situation gerät auch Evan aus dem kommenden Anime-Abenteuer *Ni no Kuni 2: Schicksal eines Königreichs*. Obwohl er noch ein Kind ist, muss er als Thronerbe plötzlich ein ganzes Königreich aufbauen. Sein Wunsch, ein Reich zu erschaffen, in dem jeder glücklich und zufrieden ist, wird sich wohl der harten Realität politischer Konflikte zwischen anderen Ländern stellen müssen.

In Rockstars *Canis Canem Edit* lässt sich Raufbold Jimmy nichts vorschreiben – auch nicht von einschüchternd schönen Cheerleadern. (Quelle: Rockstar Games)

Es gibt noch viel zu lernen

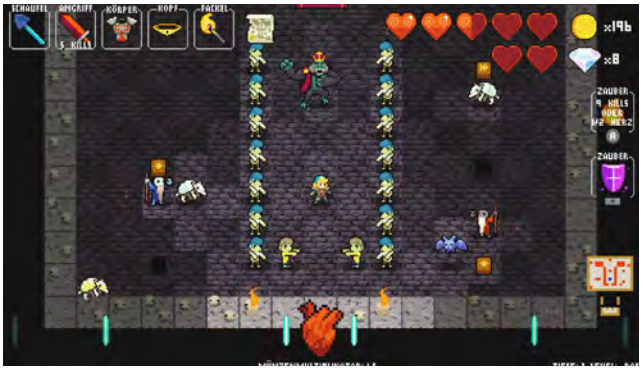
Anders als Noctis oder Evan werden Videospiele nicht auf einen Schlag erwachsen. Im Gegenteil: Vielmehr scheinen Entwickler erst seit wenigen Jahren auszuloten, was mit dem Medium alles möglich ist. Natürlich möchte niemand auf die schnellen Adrenalinschübe verzichten, doch warum sollten Spiele nicht auch einen Beitrag dazu leisten, sich mit dem Thema Adoleszenz auseinanderzusetzen? Sie können Jugendlichen dabei helfen, über sich selbst nachzudenken. Vielleicht regen sie Fragen an, zeigen neue Perspektiven auf oder wecken Träume. In diese dürfen sich auch Erwachsene noch einmal flüchten. Sei es in einem wohligen Anflug von Nostalgie oder weil sie sich wünschen, dass ihre Jugend anders verlaufen wäre. So wie die Erinnerung an den ersten Kuss. Wenn er damals nicht so herzerwärmend süß wie zwischen Rachel und Chloe war, dann darf er es wenigstens in unserer Fantasie sein.

Michael Cherdchupan / Lukas Schmid / Benedikt Plass-Fleßenkämper

***Until Dawn* interpretiert das Genre des Teenie-Slashers als Videospiel. Die Sterblichkeit wird schnell zum Thema: Hier kann jeder sein Leben verlieren.** (Quelle: Supermassive Games)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Spielt man mit Cadence wird nach Abschluss jeder Zone die Geschichte rund um das Schicksal der jungen Frau weitererzählt.



Zeit zum Verschnaufen bleibt nicht: Am Ende jeder der fünf Zonen wartet einer von mehreren Bossgegnern, der einem alles abverlangt.

CRYPT OF THE NECRODANCER

Switch Der Rhythmus-Dungeon-Crawler hat es nun auch auf die Nintendo Switch geschafft. Der charmante Grafikstil birgt eine knallharte Herausforderung.

Nur wenige Sekunden im Spiel und der Spieler weiß, worauf er sich eingelassen hat. Der Name des Entwicklerstudios ist Programm: Ihr solltet euch vor dem Rhythmusspiel von Brace Yourself Games in Acht nehmen. In dem Top-Down-Dungeon-Crawler spielt man Cadence, die auf der Suche nach ihrem verschollenen Vater ihres Herzens beraubt wird. Das ist nicht metaphorisch zu verstehen, denn Cadence muss sich wirklich durch Dungeons voller Monstern schlagen, um ihr Herz wiederzufinden.

Das Herz schlägt im Rhythmus

Ziemlich beansprucht wird auch das Herz des Spielers, denn hier kommt das tragende Element ins Spiel: Die Protagonistin wird von dem sogenannten Necrodancer dazu gezwungen, sich im Rhythmus des Herzschlags zu bewegen. Genauer gesagt bewegt sich die ganze Umwelt im Takt des gelungenen Soundtracks. Die unzähligen Monster agieren in verschiedenen Mustern und reagieren auf das Tempo des jeweiligen Liedes. Statt sich wie gewöhnlich durch die Höhlen zu schnetzeln, muss man die Verhaltensmuster der Gegner genau beobachten. Das Leben des Spielers wird auch dadurch erschwert, dass die Level zufallsgeneriert sind. Hinter jeder Ecke stecken andere Gegner und hinter jeder Kiste andere Gegenstände. Diese Vielzahl stellt eine Stärke und Schwäche des Spiels zugleich dar. Zum einen hat der Spieler nie das Gefühl, immer wieder den gleichen Dungeon zu durchforsten, zum anderen kann er aber dafür schon zu Beginn des Levels auf Minibosse stoßen. Hier spielt der Glücksfaktor definitiv eine zu große Rolle.

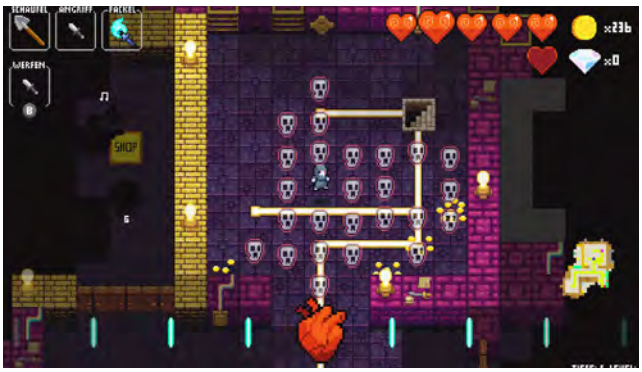
Rundum versorgt

Die Nintendo-Switch-Version stellt die umfangreichste aller Fassungen dar und enthält alle DLC-Inhalte inklusive einer neuen Zone und neuer Charaktere, etwa der Switch-exklusive „Reaper“. Hoher Wiederspielwert wird durch die zahlreichen verschiedenen Figuren mit eigenen Fähigkeiten sowie durch die zufallsgenerierten Level gewährleistet. *Crypt of the Necrodancer* bietet Stoff für zahlreiche Stunden Spielspaß, wenn man dem Spiel genug Zeit widmet und sich wirklich darauf einlässt. Wer nichts mit Spielen anfangen kann, die keine Fehler verzeihen und perfekte Hand-Augen-Koordination abverlangen, sollte einen Bogen um *Crypt of the Necrodancer* machen. Dafür sollte jeder Liebhaber von Herausforderungen zugreifen. Einzig und allein die manchmal etwas unfair generierte Welt kann für Frust sorgen. Aber dank der einzigartigen Verschmelzung von Spielmechanik und Musik kann man das leicht verzeihen.

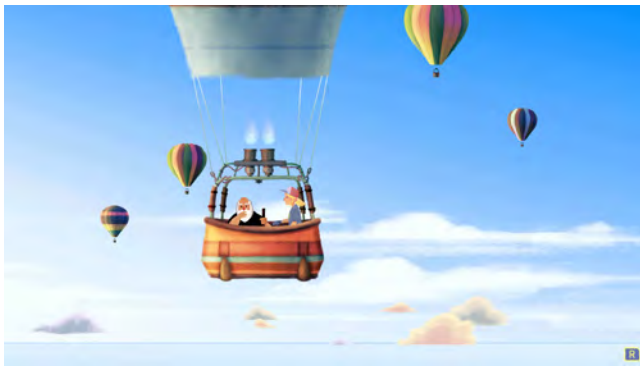
Jannik Weigl

Genre:	Geschicklichkeit/Musikspiel
Hersteller:	Brace Yourself Games
Termin:	08. Februar 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Der mitgelieferte Koop-Modus bedeutet zwar nicht, dass das Spiel nur noch halb so schwer wird, aber er macht das Durchkommen durchaus leichter.



Der „Reaper“ erlaubt es dem Spieler, Seelen zu sammeln, die den Monstern in der Umgebung Schaden zufügen – stark, aber unübersichtlich.



Völlig losgelöst von der Erde schwebt ihr an Bord eines Heißluftballons über das Land und genießt die atemberaubende Sicht, die sich euch dabei bietet.

Da Old Man's Journey auf Bildschirmtexte und Sprachausgabe komplett verzichtet, rückt die malerische Kulisse in den Mittelpunkt des gesamten Geschehens.

OLD MAN'S JOURNEY

Switch Über Stock und über Stein: Eine unvergessliche Reise, bei der Liebe wortwörtlich Berge versetzt.

Ursprünglich erschien die überraschend herzergreifende Geschichte eines alten Mannes im Mai 2017 für iOS, Mac und Windows. Neun Monate später ist es nun endlich auch für alle Besitzer von Nintendos aktueller Heimkonsole so weit, in den Genuss der einzigartigen Handlung von *Old Man's Journey* zu kommen. Dabei weiß das österreichische Entwicklerstudio Broken Rules gekonnt die besonderen Features der Switch in die Steuerung ihres kleinen Spiels zu integrieren.

Wie aus dem Bilderbuch

Die Reise unseres in die Jahre gekommenen Protagonisten beginnt in seiner bescheidenen Hütte am Meer, in der dieser seinen Lebensabend verbringt. Als ihm eines Morgens ein Brief ins Haus flattert, packt der alte Mann ohne zu zögern seinen Rucksack, schlüpft in seine Wanderstiefel und macht sich auf den Weg durch insgesamt 15 Kapitel. Wohin die Reise geht, bleibt dabei bis zum Ende des Spiels ein Rätsel und viel mehr soll an dieser Stelle auch nicht verraten werden. Denn die gefühlvolle Geschichte über Egoismus, Verlust, Trauer und Liebe, die *Old Man's Journey* erzählt, erlebt man am besten ohne jedwede Spoiler.

In altbekannter Point&Click-Manier schickt ihr den alten Mann durch eine malerische, handgezeichnete 2D-Welt, die aussieht, als wäre sie direkt den Seiten eines Bilderbuchs entsprungen. Ihr wandert über grüne Wiesen, schippert auf eurem Segelboot an romantischen Sonnenuntergängen vorbei und tuckert mit der Lok durch idyllische Landschaften. Dabei ebnet ihr dem Mann seinen Weg, indem ihr immer wieder simple Rätseleinlagen löst. So zieht, hebt und schiebt ihr euch die Landschaft, bestehend aus Hügeln, Bergen und Straßen, zurecht, bis sich ein begehbarer Pfad erschließt. Im späteren Verlauf gesellen sich zwar noch Schafe, Wasserfälle und andere störende Hindernisse hinzu, doch spielerisch fordert euch der Titel dabei nie. An bestimmten Orten legt euer Protagonist eine Pause ein, wobei ihr in den Genuss des grafischen Highlights des Spiels kommt: den gemalten Illustrationen, die euch einen Einblick in das frühere Leben des Titelhelden geben. Jedes Bild ist dabei ein Kunstwerk für sich und strotzt nur so vor Emotionen. Untermalt wird die gesamte Atmosphäre des Titels von stimmiger Musik, die zwar kein Ohrwurmpotenzial aufweist, aber ihren Zweck erfüllt.

Gelungener Kurztrip

Die Steuerung des Titels ist besonders intuitiv und funktioniert zu jeder Zeit problemlos. Entscheidet ihr euch dafür, mit den Joy-Con-Controllern zu spielen, so könnt ihr die Zeiger-Funktion nutzen und damit eure Cursor haargenau über den Bildschirm bewegen. Habt ihr die Switch nicht im Dock, könnt ihr euch den Touchscreen zunutze machen. Über diesen verschiebt ihr die Landschaft ganz einfach mit eurem Finger und schickt den alten Mann so durch die weite Welt. Wer sich von *Old Man's Journey* allerdings Stunden an Spielspaß verspricht, wird bitter enttäuscht. Denn neben dem seichten Gameplay, bekommt ihr bereits nach knapp 90 Minuten die Credits zu sehen. Für alle, die jedoch auf eine emotionale Reise mitgenommen werden wollen, ist das Spiel mehr als nur einen Blick wert.

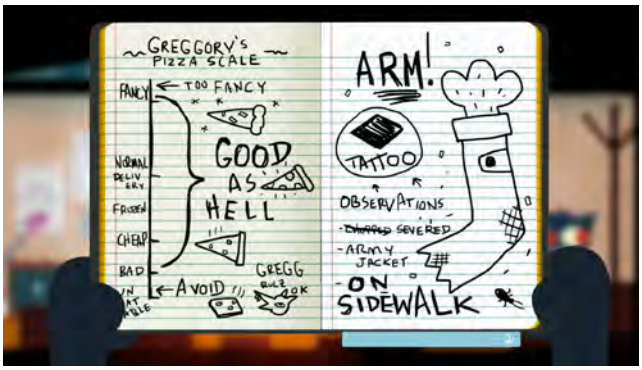
Tobias Billmeier

Genre:	Adventure
Hersteller:	Broken Rules
Termin:	20. Februar 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Ein Augenschmaus: Die gemalten Illustrationen des Spiels sind wunderschön in Szene gesetzt und verraten uns mehr über die Vergangenheit des Mannes.

Per Anhalter: Gelegentlich könnt ihr euren Füßen eine Pause gönnen und fahrt auf der Ladefläche eines Lasters durch die bunte Landschaft.

Die Minispiele sind nicht besonders anspruchsvoll. Hier sollen wir bei der Bandprobe mit Maes Freunden schnell die richtigen Tasten drücken.



In ihrem Notizbuch hält Mae all ihre Erlebnisse und Gedanken des jeweiligen Tages fest. Ihre zynischen Bemerkungen bringen euch teilweise zum Schmunzeln.

NIGHT IN THE WOODS

Switch Von *Guitar Hero* bis zu Besäufnissen am Lagerfeuer: Das Narrative-Adventure *Night in the Woods* begleitet Mae Borowski in ihrer Heimatstadt durch den Alltag.

Was ist Heimat? Für die einen ist es der Geruch des Lieblingsessens, wie es die Eltern immer zubereitet haben, für die anderen ist es ein nostalgisches Gefühl, das sich sofort einschleicht, wenn man das Ortsschild sieht. Und für Mae Borowski bedeutet es zunächst besonders eins: Zurück in den Alltagstrott, die alten Freunde wiedertreffen und jeden Morgen im Elternhaus aufwachen. Sie ist der Hauptcharakter im Adventure *Night in the Woods* der Entwickler Infinite Fall.

Im anfänglich durch Kickstarter finanzierten Adventure erlebt ihr die Geschichte der Katze Mae, die in ihre Heimatstadt Possum Springs zurückkehrt, nachdem sie ihr Studium geschmissen hat. Dass nur Tiere in der Kleinstadt leben, ist eine rein stilistische Entscheidung und hat nichts mit der Handlung des Spiels zu tun. Dafür kommt das Adventure in einem niedlichen, comicartigen 2D-Look und mit liebevollen Details, die viel Charme versprühen, daher.

Die herbstliche Stimmung in Possum Springs wird hervorragend umgesetzt, Blätter wirbeln durch die Luft, Eichhörnchen rennen durch die Bäume und man kann bereits einige Kürbisse für Halloween vor den Haustüren sichten. Der stimmige Soundtrack trägt ebenso zur Kleinstadtatmosphäre bei wie die vielen Bewohner, die sich auf der Straße über tägliche Ereignisse unterhalten. Überhaupt besticht *Night in the Woods* durch seine einzigartigen Charaktere. Allesamt sind liebevoll gestaltet und stehen menschlichen Persönlichkeiten in nichts nach. Da ist beispielsweise Bea, ein Gothic-Krokodil, das dunklen Eyeliner trägt und sich im Handwerksladen ihres Vaters Schicht für Schicht abrackert.

Lesen, lesen, lesen

Das Hauptmerkmal von *Night in the Woods* machen jedoch die zahlreichen Dialoge aus. Allerdings sind diese nicht vertont, sondern nur als englische Texte verfügbar. Gute Englischkenntnisse sind daher eine Voraussetzung, um die Geschichte und Maes Jugendsprache zu verstehen. Insbesondere die vielen frechen Kommentare und Witze von Mae lassen die Gespräche mit ihren Freunden sehr authentisch wirken. Teilweise gibt es mehrere Antwortmöglichkeiten, die aber keinen Einfluss auf die Story, sondern lediglich auf den Dialogverlauf haben.

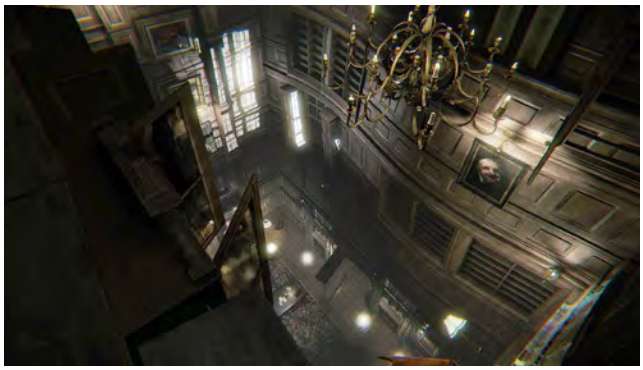
Die Geschichte von *Night in the Woods* mischt sozialkritische Themen wie Arbeitslosigkeit mit mysteriösen Vorkommnissen. Dabei kommt allerdings nur selten Spannung auf. Größtenteils streift man mit Mae mehrere Tage (und teilweise Nächte) durch Possum Springs und geht verschiedenen Aktivitäten nach; zum Beispiel erkundet sie mit einer alten Freundin ein verlassenes Einkaufszentrum. Mit zunehmender Spielzeit werden neue Bereiche in der Kleinstadt freigeschaltet. Das Gameplay ist jedoch relativ repetitiv. Wie wir den jeweiligen Tag verbringen, liegt an uns. Manche Aktivitäten sind nur ein Mal täglich verfügbar, wie beispielsweise das Mopsen von Bretzeln vom lokalen Fressstand, um damit Ratten zu füttern. Richtige Rätsel sind im dem Abenteuer nicht vorhanden, dafür gibt es einige Minispiele, die das leselastige Gameplay etwas auflockern. Wer kein Problem mit englischen Texten hat und sich nicht durch die häufigen, aber meist kurzen Ladezeiten abschrecken lässt, dem wird ein sympathisches Adventure mit putzigen Charakteren und einer Menge Kleinstadt-Charme geboten.

Svenja Klausing

Genre:	Adventure
Hersteller:	Infinite Fall
Termin:	01. Februar 2018
Preis:	18,99 Euro
WERTUNG	8

Die Kleinstadt Possum Springs mit ihren tierischen Bewohnern ist liebevoll designt. Hellorangene Farben tauchen das Städtchen in ein herbstliches Licht.

Maes (Alb-)Träume geben nach und nach ihre Vergangenheit preis. Sie sind atmosphärisch umgesetzt und verbreiten eine mystische Stimmung.



Eine Frage der Perspektive: In puncto Leveldesign trumpft *Layers of Fear: Legacy* mit einigen Überraschungen auf. Zudem überzeugt die düstere Atmosphäre.

Kopfnüsse? Fehlanzeige! Die wenigen Rätsel in *Layers of Fear: Legacy* sind recht einfach gestrickt und dementsprechend auch schnell gelöst.

LAYERS OF FEAR: LEGACY

Switch Mit *Layers of Fear: Legacy* bekommt die Switch rund ein Jahr nach der Veröffentlichung ihr erstes „richtiges“ Horrorspiel. Ein Muss für Genre-Fans?

Was ist echt, was ist falsch? Das ist die zentrale Frage in *Layers of Fear: Legacy*. In dem Adventure-Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über einen Maler, der einst fantastische Gemälde schuf, aufgrund tragischer Ereignisse jedoch dem Wahnsinn anheimfiel. Die genauen Geschehnisse rekonstruiert ihr beim Durchsuchen seines riesigen viktorianischen Anwesens, denn dort findet das komplette Spiel statt, nachdem der Protagonist von einer Gerichtsanhörung nach Hause kommt. Dabei findet ihr jede Menge Zeitungsfetzen, handschriftliche Notizen, merkwürdige Skizzen und persönliche Gegenstände des Malers (letztere wecken sogar Erinnerungen an Vergangenes), die sich in Schränken, Schubladen und Ähnlichem befinden. Während ihr auf der Suche nach diesen Gegenständen durch das Anwesen streift, verändern sich immer wieder Räume auf wundersame Weise oder Gegenstände fangen an, sich zu bewegen oder gar zu fliegen. Das sorgt für Spannung und gelegentliche Schockmomente.

Was ist passiert?

Beim Zusammensetzen der Story-Fragmente ergibt sich schlussendlich ein vollständiges Bild. Das ist wortwörtlich gemeint, denn im Spielverlauf kehrt ihr häufig in einen zentralen Raum mit einem Porträt zurück, auf dem zu Beginn nur ein paar wenige Farbtupfer zu sehen sind. Doch je weiter ihr voranschreitet, desto mehr ist auf dem Gemälde zu erkennen. Eine ähnliche Symbolik zieht sich auch durch das gesamte Spiel. Das Praktische an dem Raum: Wichtige gefundene Gegenstände und Notizen werden hier automatisch deponiert, sodass ihr sie euch jederzeit wieder anschauen könnt.

Gameplay-technisch gibt sich das Spiel weniger spannend, denn im Grunde lauft ihr einen vorgegebenen Weg ab und interagiert mit den dort vorhandenen Gegenständen. Geht es mal nicht weiter, habt ihr einen entsprechenden Gegenstandt noch nicht gefunden. Die gelegentlichen Puzzles sind simpel und schnell gelöst. Im Gegensatz zu anderen, ähnlichen Spielen flieht ihr nicht vor bösen Monstern oder anderen gruseligen Zeitgenossen, weshalb das Adventure nicht zu gruselig ist; zumindest, wenn ihr nicht allzu schreckhaft seid.

Sehr gute Switch-Version

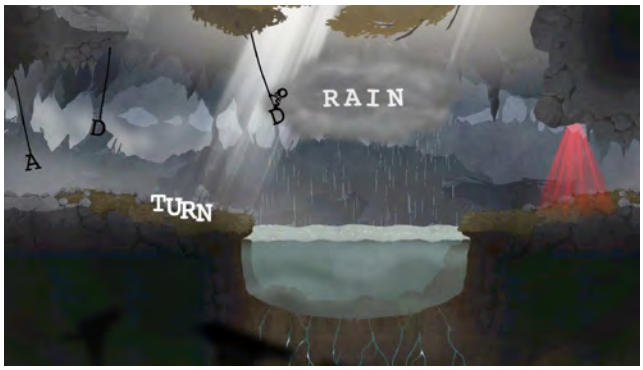
Die Switch-Version des Spiels unterstützt Bewegungssteuerung und HD-Vibration, womit sich die Interaktion mit der Spielwelt realistisch anfühlt; zwingend nutzen müsst ihr das aber nicht, denn auch mit Pro Controller oder an die Konsole angedockten Joy-Con-Controllern lässt sich *Layers of Fear: Legacy* problemlos steuern. Dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten passt ihr die Steuerung sogar kinderleicht an eure Bedürfnisse an. DLC-Inhalte sind dank *Legacy*-Edition inbegriffen, hierbei spielt ihr die Tochter des Malers und bekommt somit noch mal eine andere Perspektive der Story präsentiert sowie extra Spielzeit. Die Grafik haut zwar niemanden vom Hocker, dafür läuft das Spiel sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus schön flüssig. Die Musik ist sehr stimmungsvoll und passt toll zur Atmosphäre.

Johannes Gehrling

Genre:	Adventure
Hersteller:	Bloober Team
Termin:	21. Februar 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Im zentralen Raum des Spiels werden alle wichtigen Notizen sowie Gegenstände deponiert, die ihr während eures Abenteuers in die Hände bekommt.

Die unzähligen Zeitungsfetzen, Notizen und Ähnliches enthalten nützliche Informationen. Per Druck auf den X-Button bekommt ihr einen deutschen Text angezeigt.



Anfangs löst ihr die einfachen Rätsel, indem ihr Buchstaben mit bereits bestehenden Worten verbindet oder Wörter umwandelt.

Hilfestellungen bekommt ihr natürlich auch durch Worte. Während euch Monster verfolgen, bleibt euch nichts anderes übrig als die Beine in die Hand zu nehmen.

TYPOMAN

Switch In *Typoman* erwartet euch einzigartiger Buchstaben-Knobelspaß mit düsterem Flair.

Typoman ist eine Mischung aus Knobelspiel und Jump & Run und wurde von Brainseed Factory entwickelt. Mit seinem düsteren Flair ähnelt es dem Klassiker *Limbo*, während seine Knobelaufgaben ein wenig an *Scribblenauts* erinnern.

Buchstabensuppe

Das Spiel ist auf seine Weise einzigartig, denn es dreht sich alles um Wörter. Ihr startet mit eurem Helden, dessen Körper sich im Intro aus den Buchstaben H-E-R-O zusammensetzt, in einer surreal anmutenden, finsteren Welt. Am Anfang des Spiels ist über den Protagonisten noch wenig bekannt, doch schnell wird klar, dass er irgendetwas Schlimmes erlebt hat, das ihn nun verfolgt. Das erkennt man daran, dass unsere Gegner aus den Buchstaben negativer Emotionen wie „Fear“ und „Hate“ bestehen und dass sie uns nicht mehr entkommen lassen, sobald sie uns sichten. Unsere Spielfigur hat keine besonderen Fähigkeiten, daher bekämpfen wir unsere Gegner nicht mit einfachem Draufspringen, nein. Die einzige Möglichkeit, dem Hass zu entkommen, ist durch euren Verstand. So müsst ihr die Macht der Worte nutzen, um euch den Weg zu ebnen. Bis ihr das geschafft habt, solltet ihr versuchen, euch nicht erwischen zu lassen. Denn haben die Gegner euch mal erwischt, reißen sie eurer Spielfigur einfach den Kopf ab und sie löst sich auf.

Ihr bekommt relativ schnell schwierigere Aufgaben zu lösen, bei denen ihr nicht mehr nur einen Buchstaben ergänzen müsst, sondern bei denen ihr auf ein Chaos aus verschiedenen Lettern trefft, mit denen ihr ein Wort zusammenbauen müsst. Wenn ihr jetzt denkt, die Knobelaufgaben klingen doch gar nicht so schwer, habt ihr euch geirrt, denn je weiter ihr kommt, desto länger werden die Wörter und desto mehr Rätsel müsst ihr in kurzer Zeit meistern.

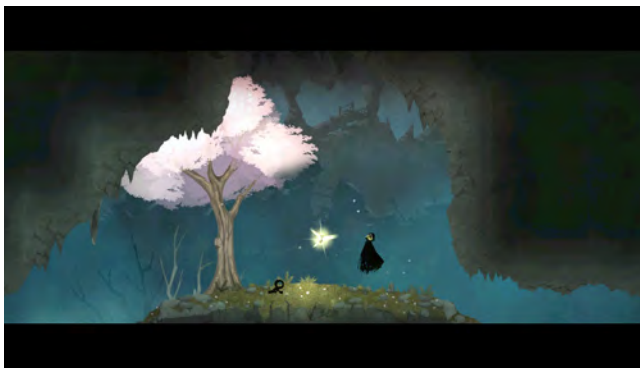
Rätsel für Große

Auch wenn eine Art roter Faden in der Story zu erkennen ist, glänzt *Typoman* nicht mit seiner Geschichte, denn das Hauptaugenmerk liegt auf den Rätseln. Das einzige Problem an den Kopfnüssen ist, dass gute Englischkenntnisse für das Spiel unerlässlich sind. Denn versteht man die gesuchten Wörter in den jeweiligen Aufgaben gar nicht erst, so bleibt einem nur zeitintensives Ausprobieren, was schnell frustriert. Trotz dieses massiven Kritikpunktes bietet *Typoman* mehr als nur geniale Knobelaufgaben. Die getuscht aussehenden Hintergründe der verschiedenen Level bieten euch ein abwechslungsreiches Spielerlebnis, das mit passender Musik untermalt ist.

Im Vergleich zur Wii-U-Version, gibt es auf der Switch keine technischen Probleme. Allerdings ist die Sprungmechanik nicht so gut umgesetzt. Die Sprünge sind teilweise echt knapp kalkuliert und fühlen sich nicht ganz flüssig an. Doch mit den fairen Speicherpunkten vermeiden die Entwickler aufkommenden Frust und so könnt ihr euch auf die Rätsel konzentrieren. Schade nur, dass *Typoman* mit maximal fünf Stunden Spielzeit ziemlich kurz ausfällt. Zudem ist quasi kein Wiederspielwert vorhanden, da man die Rätsel nach dem ersten Durchgang schon alle kennt. Wenn ihr über diese Mankos hinwegsehen könnt, erwartet euch mit *Typoman* ein kleines Kunstwerk. Und als Solches sollte man das Spiel auch betrachten, denn wenn man sich darauf einlässt, bietet es ein einzigartiges Erlebnis.

Eleanora Pfanz

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Brainseed Factory
Termin:	22. Februar 2018
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8



Über den Protagonisten ist anfangs noch wenig bekannt, doch Stück für Stück erfahrt ihr mehr über ihn und helft ihm auf seiner beschwerlichen Reise.

Im Verlauf des Spiels lernt eure Spielfigur mehrere positive Emotionen kennen, die ihn wie ein Schild vor Monstern beschützen.

Im Schatten der Kolosse: Am Ende eines jeden Gebiets begegnet ihr furchteinflößenden Bossmonstern, die euch in einem Stück verschlingen können.

Die Geschichte um euren Helden und seinen Kampf gegen die bösartige Kreatur Teregori wird in eindrucksvoll stimmigen Bildern erzählt.

MULAKA

Switch Geschichtsunterricht trifft in dieser abenteurlichen Reise auf Action-Adventure.

Tarahumara. Wer jetzt „Gesundheit!“ sagen will, steht damit sicher nicht alleine da. Bei Tarahumara handelt es sich jedoch nicht um den Ausruf beim Niesen, sondern um einen im Norden Mexikos einheimischen Stamm, der im Spiel *Mulaka* eine zentrale Rolle einnimmt. Dabei versucht euch der Titel von Spieleentwickler Lienzo, ähnlich wie das Spiel *Never Alone* aus dem Jahr 2014, während eures Abenteuers die Lebensweise, Legenden und Mythen des Stammes näher zu bringen.

Im Auftrag der Götter

Als Tarahumara-Schamane pilgert ihr durch das Land eures Volkes, um die böse Kreatur Teregori, die die Welt verdirbt, zu vernichten. Um euch aber gegen die Bestie behaupten zu können, müsst ihr zuerst die Gunst der Halbgötter gewinnen und euch deren Kräfte aneignen. Dafür durchquert ihr in acht erforschbaren Gebieten staubtrockene Wüsten und grüne Wälder und überschreitet gefährliche Berge, bis ihr schließlich in die Unterwelt selbst hinabsteigt.

Gameplaytechnisch bietet *Mulaka* dabei solide Action-Adventure-Kost. So rennt, hüpft und klettert ihr durch die weitläufigen Areale und löst nebenbei simple Rätseleinlagen. Dabei macht ihr euch bereits früh im Spiel die Macht der Halbgötter zunutze und verwandelt euch in einen Vogel, um flink durch die Luft zu gleiten, während ihr euch als Schlange durch jede noch so kleine Ritze schlängelt. Regelmäßig kommen euch dabei Feinde aus der Mythologie des mexikanischen Stammes in die Quere, die ihr in abgeriegelten Bereichen ausschalten müsst. Dazu zählen getarnte Gottesanbeterinnen, fleischfressende Frösche und steinerne Golems, die euch unterschiedliche Strategien abverlangen, um ihnen beizukommen. Zur Wehr setzen könnt ihr euch mit leichten und schweren Attacken sowie einem Fernangriff bei dem ihr euren Speer auf Feinde schleudert. Solltet ihr euch für den Distanzangriff entscheiden, könnt ihr entweder mit dem Analogstick oder dem Motion-Sensor eures Joy-Con-Controllers zielen. Leider verschwindet das Fadenkreuz dabei des Öfteren hinter eurem Helden, was das Anvisieren häufig zur Qual werden lässt. Frustrierend ist das vor allem dann, wenn ihr fliegende Gegner vom Himmel holen müsst, die euch unablässig behindern. Abhilfe schaffen kann der magische Spezialangriff, den ihr durch im Kampf verdiente Magiepunkte entfesselt, da dieser allen Feinden um euch herum ordentlich Schaden zufügt.

Lehrstunde mal anders

Auf eurer Wanderschaft lernt ihr durch eine Vielzahl an Gegenständen und Kreaturen, die alle ihre eigenen Ingame-Lexikoneinträge erhalten haben, einiges über die Tarahumara. Schade nur, dass das Spiel lediglich über englische und spanische Bildschirmtexte verfügt. Solltet ihr also keiner der beiden Sprachen mächtig sein, schaut ihr in Sachen Hintergrundinformationen leider in die Röhre. Genießen könnt ihr dafür trotzdem die hübsch anzusehende Low-Polygon-Grafik des Titels, die sich begleitet von atmosphärischer Musik vor allem in späteren Gebieten von ihrer besten Seite zeigt. Auch die gezeichneten Ladebildschirme beim Wechsel zwischen den einzelnen Gebieten, können sich sehen lassen. Wer sich dafür entscheidet, in die Welt von *Mulaka* einzutauchen, kann sich auf bis zu zehn Stunden Spielspaß und eine Fülle an Informationen über die Tarahumara freuen.

Tobias Billmeier

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Lienzo
Termin:	01. März 2018
Preis:	19,98 Euro
WERTUNG	8

Transformieren und Abflug: Im Verlauf eurer Reise durch den Norden Mexikos erhaltet ihr die Fähigkeit, euch in die Tierformen diverser Halbgötter zu verwandeln.

Im Auge des Sturms: Mithilfe eures mächtigen magischen Spezialangriffs entledigt ihr euch im Handumdrehen einer größeren Anzahl an Feinden.

In jedem Level sind diese blauen Münzen versteckt – teilweise an sehr obskuren Orten. Wer alle Insignien haben will, muss aber zwangsweise alle Münzen finden.

Der kurze Level Collina Korona hat keinen guten Ruf unter *Mario*-Fans.

SUPER MARIO SUNSHINE™

Super Mario Odyssey bricht derzeit alle Rekorde und gilt für manche als das beste *Mario*-Spiel überhaupt. Aber nicht alle 3D-Hüpfer rund um den pummeligen Klempner waren zum Release dermaßen beliebt – auf dem Gamecube sorgte sein sonnigstes Abenteuer für Kontroversen.

Die Einbindung der (seltenen) Zwischensequenzen ist nicht ideal gelungen. Erstens sind die englischen Sprecher alles andere als gut gewählt, zweitens wirken diese Filmchen überraschend amateuerhaft programmiert und zudem seltsam texturiert.

Wenn ein Videospiel-Held weiß, was es heißt, hart zu arbeiten, dann wohl Super Mario! Wenn er nicht gerade Prinzessin Peach vor dem bösen Bowser rettet, dann fährt er Kart, spielt Tennis, löst Picross-Rätsel, verausgabt sich beim Fußball, beweist sein Golftalent, muss ab und an wohl auch seiner eigentlichen Profession als Klempner nachgehen und hat noch viele, viele weitere Aktivitäten, in denen er sich auspowern muss. Wer also, wenn nicht er, würde es mehr verdienen, einmal in den Sommerurlaub zu fahren und am weißen Sandstrand, das Rauschen des Meeres in den Ohren, die Seele baumeln zu lassen?

Das ist auch der Plan, den Mario, Peach und Toad-Konsorten zu Beginn von *Super Mario Sunshine* pflegen. Doch erstens kommt es anders und zweitens erwartet sie statt der angepriesenen idyllischen Sonnenuntergänge und der leckeren Fruchtsäfte eine wahrlich böse Überraschung: Die Insel wird von einer seltsamen Seuche geplagt, einer Art giftigen Farbe, die sich über weite Teile des Eilands gelegt hat. Und der Schuldige an der ganzen Misere ist – Mario! Nun, zumindest denken das die Behörden, denn auch wenn seine wabernde Farbgebung so gar nicht dem typischen Style des bärtigen Klempners entspricht, so ist seine gesundmoppelige Körperform doch relativ eindeutig erkennbar. Es kommt zur Verhaftung nach der Ankunft, später sieht sich Mario vor Gericht verurteilt und mit der Aufgabe konfrontiert, die Insel von der glibberigen Masse zu befreien – und natürlich will er gleichzeitig dem wahren Übeltäter das Handwerk legen.

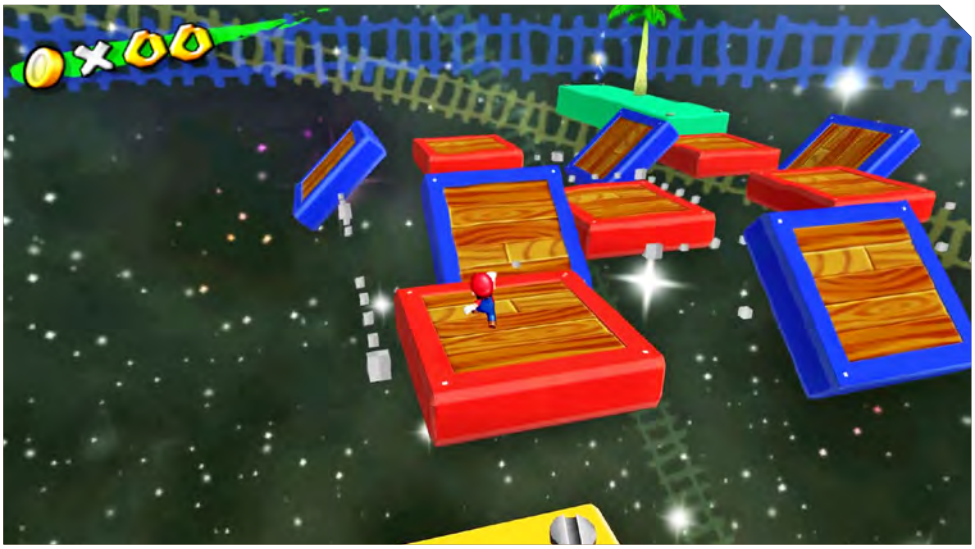
Was hat es mit dem seltsamen Mario-Klon auf sich, der Isla Delfino mit fieser Farbe zukleistert und zudem regelmäßig versucht, Prinzessin Peach zu entführen, woraufhin wir ihn von dieser Tat abhalten müssen? Das erfahren wir im Laufe der Geschichte.

Sonnenanbeter

Zum Glück muss der Pilzgericht-Liebhaber diese Mammutaufgabe nicht alleine und mit der Scheuerbürste in der Hand erledigen. Stattdessen schließt sich ihm der sogenannte Dreckweg 08/17 an, eine an den Rücken schnallbare Wasserpistole, die noch dazu selbstständig denken kann. Kenner von *Luigi's Mansion* horchen auf – ja, der freundliche Flüssigkeitenverteiler stammt natürlich, wie sein Staubsauger-Gegenstück Schreckweg 08/16, aus der Ideenschmiede des ebenso liebenswerten wie durchgeknallten Wissenschaftlers Professor I. Gidd. Bis auf diesen kleinen Querverweis stehen die beiden Spiele aber in keiner Relation zueinander – und auch spielerisch könnten sie nicht weiter voneinander entfernt sein. Wo *Luigi's Mansion* ein gemächliches, sehr lineares Action-Adventure ist, handelt es sich bei *Super Mario Sunshine* um ein ausladendes, die Reaktionsfähigkeit forderndes 3D-Jump&Run. Unsere Aufgaben sind also: hüpfen, Bosse besiegen, Herausforderungen bestehen – und natürlich alles aufklauben, was nicht bei drei auf der Kokospalme ist. Gemeint sind hier natürlich die bekannten gelben Münzen. Für die gibt es einerseits 1-ups, wenn man genug gesammelt hat, und andererseits pro Level bei 100 ergatterten Exemplaren eine Insignie. Apropos Insignien: Diese stellen das *Super Mario Sunshine*-Gegenstück zu den Sternen beziehungsweise Monden aus *Super Mario 64*, den beiden *Galaxy*-Ablegern und *Super Mario Odyssey* dar und sind somit das wichtigste Collectible im Spiel. Insgesamt gibt es 120 Stück zu entdecken und um in neue Levels zu gelangen, ist dafür stets eine gewisse Menge der golden glitzernden Kostbarkeiten notwendig.

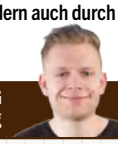
Wasser marsch!

Anstatt auf der Suche nach den Insignien rein auf unser Sprungtalent setzen zu müssen, verfügen wir dank des Dreckweg 08/17 über eine Handvoll zusätzlicher praktischer Fähigkeiten. Von Haus aus können wir damit Wasser versprühen, um etwa Gegner zu besiegen, großflächig Farbe zu beseitigen oder Graffiti wegzuwaschen, unter denen sich manchmal versteckte Gegenstände befinden. Von Anfang an als Sekundärfunktion vorhanden sind zwei Düsen, dank derer wir kurzzeitig durch die Luft schweben und dadurch etwa kleine Abgründe überwinden können. Später lernen wir noch zwei weitere Dreckweg-Fertigkeiten kennen, die wir an den Schwebedüsen aktivieren können, wenn wir eine entsprechende Box aufsammeln. Nummer eins lässt uns auf Knopfdruck blitzschnell in die Höhe sausen, wodurch wir an Orte gelangen, die uns sonst nicht zugänglich wären. Nummer zwei platziert einen Propeller hinter uns und lässt uns mit gewaltigem Tempo durch die Gegend rasen. Alle Funktionen des Dreckweg 08/17 benötigen übrigens Wasser – unseren Vorrat können wir aber dankenswerterweise überall auftanken, wo das feuchte Nass zu finden ist. Das Gameplay ändert sich durch die-



Relativ häufig verschlägt es uns in besondere Abschnitte, in denen wir unseres treuen Begleiters, dem Dreckweg 08/17, beraubt werden. Ohne seine Hilfe müssen wir dann teils sehr knackige Hüpfpassagen bestehen. Ein absolutes Spielspaß-Highlight!

Der Dreckweg 08/17 wird im Laufe des Abenteuers um zusätzliche Funktionen erweitert. Auf diese Weise können wir nicht nur Wasser spritzen, sondern auch durch die Gegend düsen, uns in höchste Höhen feuern und für kurze Zeit durch die Luft schweben.



MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Super Mario Sunshine* hat eine hübsche HD-Neuauflage mehr als verdient, sofort!“

Kaum eine HD-Neuauflage wünsche ich mir seit Jahren so sehr wie eine von *Super Mario Sunshine*. Kein Wunder also, dass mich in *Super Mario Odyssey* besonders das Küstenland begeistert hat, in dem die Quallen ja quasi die Turbodüse des Dreckweg 08/17 imitieren. *Super Mario Sunshine* habe ich seinerzeit zusammen mit dem Gamecube bekommen, auf den ich nach Release noch ein knappes Jahr warten musste, bis ich meine Eltern zu einem Kauf überreden konnte. Ich weiß noch heute, als wäre es erst gestern gewesen, wie beeindruckt ich von der GC-Grafik im Vergleich zu *Super Mario 64* war und wie viel Spaß ich mit meinem Bruder und meinen Freunden in der sonnigen Welt von *Super Mario Sunshine* hatte.

ses hinzugekommene Spielelement recht drastisch. Nicht immer sind unsere Sprungtalente gefragt, um voranzukommen, oft reicht einfach der geschickte Einsatz der verschiedenen Düsen. Das ist einerseits schade, andererseits ergeben sich dadurch aber natürlich auch viele neue Gameplay-Ideen beziehungsweise mögliche Kombinationen aus dem normalen und dem erweiterten Moveset, die einem auf den ersten Blick gar nicht in den Sinn kommen. Ein wenig ist dies vergleichbar mit den kreativen Bewegungsmanövern, die sich in *Super Mario Odyssey* durch die belebte Mütze Cappy ergeben.

Die eisigen Zeiten sind vorbei

Also alles gut soweit. Es ist nur blöd, dass die Kameraführung ziemlich in den Sand gesetzt wurde. In anspruchsvollen Passagen beziehungsweise in engen Gebieten passiert es viel zu oft, dass selbige an irgendwelchen Objekten hängen bleibt und wir dadurch nicht die ideale Sicht haben. Man lernt, damit umzugehen, nervig ist dieser Umstand aber dennoch. Apropos anspruchsvolle Passagen: Auch unter vielen Spielern, die *Super Mario Sunshine* nicht m ö - gen – dazu gleich mehr – gelten jene Abschnitte als Highlight, in denen wir des Dreckweg 08/17 beraubt werden und uns ohne ihn durch anspruchsvolle Hüpfparcours begeben müssen. Diese in speziellen, leicht surreal anmutenden Räumen angesiedelten Herausforderungen sind teilweise verdammt schwer zu meistern, machen aber jede Menge Laune. Auf deutlich weniger kollektive Zustimmung traf damals (und trifft auch heute noch) die Tatsache, dass die „normalen“ Level thematisch deutlich weniger abwechslungsreich daherkommen als man das von *Super Mario* gewohnt ist. Wir befinden uns nun einmal auf einer sonnengefluteten Insel – Eislevel, Wüstenabschnitte und Co. würden hier also keinen Sinn ergeben. Bis heute wird *Sunshine* diese Beschränkung oft zum Vorwurf gemacht. Dabei ist es durchaus beeindruckend, was die Entwickler trotzdem an kreativen Ideen in die verschiedenen Welten gestopft haben. Da erwarten uns etwa ein riesiger Baum voller Pilze, auf der sogar Palma – die Einwohner von Isla Delfino – leben. Dann wäre da noch ein idyllischer Strand samt Luxushotel, in dem uns Geister das Leben schwer machen und ein Kasino besucht werden kann, ein riesiger Wasserfall, ein Hafendorf voller riesiger Metallkräne und noch viel mehr. Ja, die Sonne

Einige Bosskämpfe wie jener gegen einen riesigen Wiggler oder auch das finale Gefecht gegen Bowser sind toll gestaltet und machen viel Spaß. Andere Kämpfe wie jener gegen Blooper sind auch unterhaltsam, wiederholen sich aber viel zu häufig.

Dem sonnigen Insel-Setting ist es geschuldet, dass Eis- oder Wüstenlevel in *Sunshine* keine Rolle spielen. Trotzdem überzeugen die Entwickler mit tollen Ideen für die Welten, etwa einem Vergnügungspark, einem riesigen Baum oder einem Luxushotel.

scheint überall – langweilig wird einem hier aber dennoch nie. Ein größeres Problem stellen da schon die Missionsarten dar, die sich teilweise etwas zu häufig wiederholen. Das gilt aber für fast alle *Mario*-3D-Hüpfer – das Sammeln von roten Münzen in *Super Mario 64* strotzte auch nicht gerade vor Abwechslung. Bloß bei den Bossen hat man es wirklich übertrieben: Ein paar davon erhalten nur einen Auftritt, aber manche, wie etwa Blooper oder die Piranha-Pflanze, stellen sich uns viel zu häufig in den Weg und verlangen meist auch keine Änderung unserer Strategie.

Blau, blau, blau ist die Münze

Was bis heute vielen *Mario*-Fans vielleicht am sauersten aufstößt, sind die blauen Münzen. Davon sind in jedem Level stets gut 20 bis 30 Stück versteckt. Jeweils zehn davon können wir in der Oberwelt gegen eine Insignie eintauschen. So weit, so gut. Allerdings haben es die Entwickler beim Verstecken gehörig übertrieben. Oft befinden sich die Münzen hinter Graffiti oder liegen einfach rum, mindestens genauso oft aber müssen völlig willkürlich gewählte Stellen mit Wasser besprüht werden, damit sie aufploppen. Ja, man entwickelt ein gewisses Gefühl dafür, wo sich eine der blauen Kostbarkeiten verstecken könnte. Das ändert aber nichts daran, dass es schlicht und ergreifend nicht allzu viel Spaß macht, nach ihnen zu suchen – vor allem, wenn einem in einem Level nur noch ein Exemplar fehlt und man nicht auf eine Komplettlösung zurückgreifen will. Manche Insignien sind dafür relativ banal versteckt, da reicht es dann zum Beispiel, einfach einen goldenen Vogel kurz mit Wasser zu besprühen. Auch die Einbindung von Kult-Dino Yoshi ins Gameplay ist nicht ideal geglückt. Meist können wir uns nicht darauf konzentrieren, fröhlich auf ihm durch die Gegend zu reiten, sondern sind mit der Aufgabe beschäftigt, seinen sich stetig leerenden Magen mit Obst zu füllen. Ist die entsprechende Anzeige leer, macht sich das zuckersüße Reptil kurzerhand vom Acker und auch bei jeglichem Kontakt mit Wasser vertschüsst er sich. Insgesamt betrachtet gibt es also eine doch etwas zu hohe Anzahl an Insignien, die sich hinter nicht allzu berauschenden Aufgaben verstecken. Jedoch stehen diesen mindestens ebenso viele geniale Herausforderungen und die brillante Levelgestaltung gegenüber. Die ebenfalls mit Geheimnissen vollgestopfte Oberwelt des Spiels, das Städtchen Piazzale Delfino, ist unserer Meinung nach sogar noch besser gelungen als das ikonische Schloss aus *Super Mario 64*! Da verzeihen wir die genannten Kritikpunkte gerne – und regen uns auch nicht allzu sehr über die schon beim Release des Spiels im Jahr 2002 dilettantisch gemachten und ziemlich furchtbar vertonten Zwischensequenzen auf.

Spielspaß-Sonnenschein

Alles in allem ist *Super Mario Sunshine* nämlich, wie eigentlich alle 3D-Hüpfer rund um den pummeligen Klempner, ein spielspaßtechnisch herausragendes Abenteuer – damals wie heute. Es ist beeindruckend, wie viel Liebe zum Detail und Abwechslungsreichtum in die Gestaltung der Welt und der Aufgaben gesteckt wurden. Nicht alles ist super und im Vergleich mit *Super Mario 64* und den beiden *Galaxy*-Teilen sowie *Super Mario Odyssey* ist *Sunshine* durch das ungewöhnliche Setting und die Konzentration auf den Dreckweg 08/17 ein wenig ein Außenseiter. Trotzdem aber spielt es locker in deren Liga mit!

Lukas Schmid

In *Super Mario Odyssey* sind es Monde, in *Super Mario 64* und den *Galaxy*-Teilen Sterne – und in *Super Mario Sunshine* gilt es, Sonnen-Insignien zu sammeln.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Trotz berechtigter Kritikpunkte ist Marios Inseltrip für mich nach wie vor ein Highlight."

Ja, die vertonten Zwischensequenzen waren vielleicht nicht die beste Idee aller Zeiten. Ja, die Suche nach den blauen Münzen ist etwas wirr gestaltet und nicht immer spaßig. Ja, das Insel-Setting lässt im Vergleich zu den anderen *Mario*-Hüpfern weniger Varianz à la Eislevel, Universumlevel oder Wüstenlevel zu. Und ja, einige Dinge (wie der Kampf gegen Blooper) wiederholen sich zu oft. All das sind Kritikpunkte an *Super Mario Sunshine*, die man mit gutem Recht anbringen kann. Und dennoch gehört der Insel-Ausflug des Kult-Klempners für mich zu den absoluten Highlights der altehrwürdigen Spielereihe. Denn aller Problemchen und der Setting-Beschränkung zum Trotz strotzt das Abenteuer nur so vor Ideen, angefangen bei den genialen Abschnitten ohne den Dreckweg 08/17 über extrem atmosphärische Areale wie den Strand vor dem Hotel Delfino, tolle (und nur einmal zu absolvierende) Bosskämpfe wie jenen gegen Wiggler bis hin zu herausfordernden Insignien-Aufgaben, die gut versteckten Geheimnisse und, und, und. Zudem bewies Nintendo mit *Sunshine* einmal mehr, dass man sich auch bei etablierten Serien nicht auf den Lorbeeren ausruht und fügte mit Marios Wasserspritzen-Begleiter ein bis heute einzigartiges Spielelement hinzu. Ich hoffe, dass Nintendo sich bald erbarmt und uns endlich mal ein Switch-Remake dieses Klassikers spendiert!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

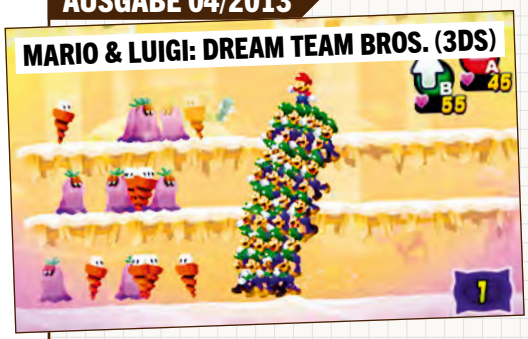
AUSGABE 04/2003

Vor 15 Jahren war die Nintendo-Welt in einer Hinsicht an einem ähnlichen Punkt wie jetzt: Die damals neuste Heimkonsole war nämlich ungefähr ein Jahr lang auf dem Markt. Grund genug für die N-ZONE, eine erste Bilanz zu ziehen. Unter dem Titel „Die große Gamecube-Reportage" beschäftigte sich die Redaktion in einem ausführlichen Artikel voller Details und Zahlen mit dem damaligen Erfolg der Konsole. Zudem wanderte einer der größten Gamecube-Hits durch das N-ZONE-Testlabor, nämlich *Metroid Prime* in der PAL-Version (Wertung: 94). Bereits drei Ausgaben zuvor testete die Redaktion den Sci-Fi-Hit in der US-Import-Version. Weitere nennenswerte Tests der Ausgabe 04/2003: *Phantasy Star Online: Episode 1 & 2* mit einer Wertung von 90 (Multiplayer), *Super Monkey Ball 2* mit einer tollen 89 (Multiplayer), *NFL 2K3* mit einer 90 im Multiplayer (und einer 89 im Singleplayer) sowie *The Legend of Zelda: A Link to the Past/The Four Swords* für den GBA mit einer 91 (Multiplayer) und einer 90 (Singleplayer). Im Vorschau-Bereich betrachtete die N-ZONE unter anderem *Soul Calibur 2*, das exklusiv auf dem Gamecube Link als Kämpfer bietet und den damals neuen *F-Zero*-Titel für Nintendos Zauberwürfel. Außerdem wurde das Heft an einigen Ecken und Enden verbessert, beispielsweise mit neuen Wertungskästen und Awards, außerdem gab's wie gewohnt interessante Hardware-Tests, spannende Leser-Beiträge, Cheats und Codes zu zahlreichen Titeln sowie eine Komplettlösung zu *Metroid Prime* (auf zehn Seiten!) und mehr.

AUSGABE 04/2008

Wie schon vor 15 Jahren hat auch die Zeit vor zehn Jahren eine ganz spezielle Gemeinsamkeit mit der heutigen: Während die Nintendo-Fans aktuell gespannt auf einen neuen *Super Smash Bros.*-Ableger für die Switch warten, wurde vor zehn Jahren gerade nach (ebenfalls) langem Warten einer veröffentlicht. Die Redaktion nahm das Prügelspiel auf zehn Seiten ganz genau unter die Lupe und vergab eine 94 für den Multiplayer sowie eine 89 für den Singleplayer. Ebenfalls erwähnenswert aus dem Test-Bereich der Ausgabe 04/2008 sind *Pro Evolution Soccer 2008* (84 im Multiplayer), *No More Heroes* (81 im Singleplayer), *Fire Emblem: Radiant Dawn* (88 im Singleplayer) und *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates* (86 im Singleplayer) für den DS, ansonsten gab's viel Durchschnittliches, das heute nicht mehr erwähnenswert ist. In der Vorschau-Sektion war vor allem *Mario Kart Wii* interessant, wozu es damals brandneue Bilder und Infos gab. Eine Wertungseinschätzung wollte die Redaktion damals noch nicht geben, der Test stand aber ohnehin schon kurz bevor. Für Unterhaltung jenseits von Vorschau-Berichten und Test war vor zehn Jahren in der N-ZONE mit gleich drei Reportagen gesorgt. In „Der Nintendo-Helden-Karriere-Check" nahm die Redaktion den Erfolg bekannter Nintendo-Stars wie Mario oder Fox McCloud unter die Lupe. In „Die schlimmsten Virtual-Console-Flops" ging es um, nun, eben die schlimmsten Flops für die Virtual Console. In der dritten Reportage berichtete ein N-ZONE-Leser mit einem Brief und vielen Bildern von seinen Erlebnissen im Nintendo World Store in New York.

AUSGABE 04/2013

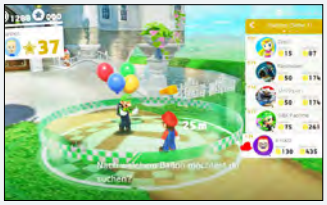


Nachdem zur Ausgabe 03/2013 mit Christoph Kraus ein langjähriger N-ZONE-Mitarbeiter die Redaktion verließ, stießen vor fünf Jahren dafür zwei Kollegen dazu (die allerdings mittlerweile keine festen Mitarbeiter mehr sind): Die Rede ist von Marco Cabibbo und Benjamin Kegel, die beide die N-ZONE seit vielen Jahren bereichern. Doch damit nicht genug, auch optisch sowie inhaltlich wurde am Heft gewerkelt. In der Nintendo-Spielewelt rief Satoru Iwata persönlich das Jahr des Luigi aus. Passend dazu testete die Redaktion das Gruselabenteuer *Luigi's Mansion 2* für den 3DS und vergab eine sehr gute Wertung von 85. Vorschau-Berichte zu weiteren Titeln im Jahr des Luigi fanden Leser mit *New Super Luigi U* (Wii U) sowie *Mario & Luigi: Dream Team* (3DS), später bekannt als *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* Ebenfalls interessant in der Vorschau-Sektion: *Watch Dogs* (Wii U), *Yarn Yoshi*, später *Yoshi's Woolly World* (Wii U), *The Wonderful 101* (Wii U), *Donkey Kong Country Returns 3D* (3DS) sowie *Animal Crossing: New Leaf* (3DS). Im Test überzeugten neben *Luigi's Mansion 2 Lego City Undercover* mit einer 82 und *Monster Hunter 3 Ultimate* mit einer 80, beide Titel für die Tablet-Konsole Wii U. Abgerundet wurde das Heft wie üblich mit eShop-Tests, spannenden Retro-Artikeln, Leserbriefen sowie anderen Community-Beiträgen, N-ZONE-Superliga und Tipps und Tricks.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NEUE INHALTE FÜR MARIO!



Nintendo veröffentlicht tolle neue Inhalte für *Mario*, ohne Geld zu verlangen, und ich frage mich: Kommt da in Zukunft noch mehr?

Ein wenig überraschend kündigte Nintendo in der Januar-Direct-Ausgabe an, dass im Februar ein großes Update mit neuen Inhalten für *Super Mario Odyssey* erscheint. Mittlerweile sind die Neuerungen da und viele von euch haben neben den Outfits und den neuen Kamera-Filtern sicher auch schon den Ballonjagd-Modus ausprobiert. Ich habe Ende Februar einige Tage genutzt, als ich wegen einer Grippe ohnehin krank im Bett lag und nicht zur Arbeit gehen konnte, um mich ausgiebig der Ballonjagd zu widmen. Nachdem ich in der ersten halben Stunde nicht so recht wusste, was ich vom neuen Online-Modus halten soll, änderte sich meine Sichtweise schnell, als ich recht rasch im Level aufstieg. Das passierte, nachdem ich in meiner Lieblingswelt Pilz-Königreich so langsam raushatte, an welchen Stellen andere Spieler die Ballons in der Regel verstecken. Nach einer beispiellos erfolgreichen mehrstündigen Session erreichte ich Level 37 von 50. Ich war stolz.

Neue Inhalte? Große Freude!

Was mich am meisten an der ganzen Sache freut? Es gibt nicht nur überraschend neue Inhalte, die dann auch noch kostenlos sind, nein, sie sind auch richtig gut. Daran können sich andere Entwickler beziehungsweise Hersteller gerne ein Beispiel nehmen. Außerdem hoffe ich, dass Nintendo (wie kürzlich in einem Interview angedeutet) tatsächlich noch weitere neue Inhalte für *Super Mario Odyssey* veröffentlicht, meinetwegen auch gegen Geld. Eine neue Welt und/oder neue Monde wären mir durchaus einige Euro wert. Im Gegensatz zu *Breath of the Wild* hatte ich das *Mario*-Spiel sowieso viel zu schnell durch (inklusive der allermeisten Monde), sodass ich gerne noch einige weitere Stunden in der wunderschönen Spielwelt verbringen würde – auf der Jagd nach weiteren Monden und sehr gerne eben in neuen Welten. Hättet ihr darauf auch Lust, würdet ihr dafür Geld zahlen? Lasst es mich gerne per Mail wissen! **Euer Johannes**

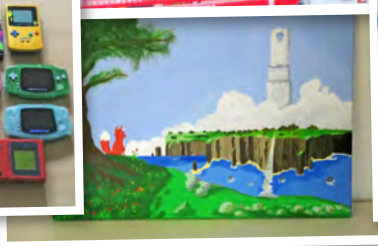
LESERPOST: N-ZONE-LESERIN MIT YOUTUBE- UND INSTAGRAM-KANAL

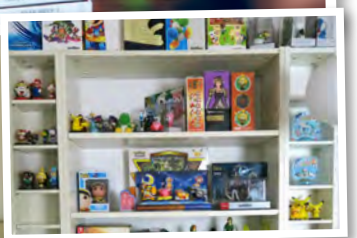
Unsere Leserin Mona produziert tolle Videos und Fotos für Youtube und Instagram und ist zudem leidenschaftliche Nintendo-Sammlerin.

Liebes N-ZONE-Team,
schon lange bin ich treue Leserin eurer Zeitschrift. Jetzt überwinde ich mich nach Jahren endlich auch mal und schreibe euch einen Leserbrief :-) Seit etwa 20 Jahren bin ich Nintendo-Fan. Mein erstes Spiel war *Pokémon Rot*, das habe ich tage- und nächtelang auf meinem Game Boy Pocket gezockt. Die Jahre vergingen und aus einem Hobby wurde Leidenschaft! Bis heute bin ich eine begeisterte Sammlerin. Von Spielen über Figuren und Amiibo bis zu anderem Merchandise – in meinem Zockerzimmer befindet sich so ziemlich alles davon. In meiner Freizeit male ich sehr gerne Nintendo-inspirierte Gemälde. Bis jetzt habe ich 83 Nintendo-3DS-Spiele, 27 Nintendo-DS-Spiele, 20 Nintendo-Switch-Spiele und einige N64-, Game-Boy- und GBA-Spiele angesammelt. Besonders stolz bin ich auf meine Handheld-Sammlung. Es hat seeeeehr lange gedauert, bis ich das alles zusammenhatte und viele, viele Ferienjobs waren nötig :-P Aber harte Arbeit zahlt sich aus! Seit etwa drei Jahren bin ich auch auf Youtube (goo.gl/hq4yE3) und Instagram (goo.gl/7ijbpW) unterwegs. Mein Username ist „Cinnamoniboni“ – ihr könnt gerne mal vorbeischauen :-) Besonders auf Youtube gebe ich mir viel Mühe und habe dadurch (und darauf bin ich seeeehr stolz) etwa 32.000 Abonnenten angesammelt. Mein allergrößter Wunsch ist es, mit Nintendo zusammenzuarbeiten. Mal sehen, was die Zukunft so bringt! :-) Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr meine Bilder oder meine Geschichte im Magazin abdruckt. Danke fürs Lesen! Viele liebe Grüße,

Mona (a.k.a. Cinnamoniboni)

JOHANNES: Hi Mona und vielen, vielen Dank für deine Mail und deine tollen Bilder! Ich hab mir natürlich mal ein paar deiner Videos angeschaut und auch deine Bilder auf Instagram durchgescrollt und bin sehr begeistert! Über 30.000 Abonnenten auf Youtube und über 20.000 auf Instagram hast du wirklich verdient, denn deine Arbeit hat ganz hohe Qualität. Also immer weiter so! Ich lege allen Lesern an dieser Stelle ans Herz, auf Monas Kanälen vorbeizuschauen und vielleicht auch ein Abo dazulassen, denn damit kann wohl jeder Nintendo-Fan und somit jeder N-ZONE-Leser definitiv etwas anfangen!





NSPIEL • GE IEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWI

GROSSES Wii-U- GEWINNSPIEL !

Ihr habt eine richtig tolle Nintendo-Sammlung? Schickt uns Bilder davon und ihr habt die Chance auf richtig tolle Nintendo-Preise!

Zwar ist die Switch mittlerweile schon über ein Jahr auf dem Markt und die Wii U (zumindest aus der Sicht von Nintendo) seitdem abgeschrieben, dennoch sind für die Tablet-Konsole im Laufe ihrer Lebenszeit viele tolle Spiele erschienen, die es auch heute wert sind, gespielt zu werden. Die diversen Neuauflagen von Wii-U-Titeln für die Switch zeigen, dass Nintendo das selbst auch nicht viel anders sieht. Deswegen haben wir diesen Monat ein richtig tolles Gewinnspiel mit vielen schönen Wii-U-Preisen für euch! Und weil wir wissen, dass unter unseren Lesern auch viele Sammler sind, haben wir uns nicht lumpen und uns von Nintendo mit verschiedenen Limited-Edition-Versionen sowie einer Wii U ausstatten lassen. Die Wii U (im Premium Pack inklusive *Mario Kart 8*) ist sogar handsigniert von Hisashi Nogami, seines Zeichens Produzent von unter anderem *Splatoon 1* & *2* sowie *Animal Crossing*! Die Preise rechts gibt es zu gewinnen.

1. Platz:

Wii U Premium Pack inklusive Mario Kart 8; handsigniert von Hisashi Nogami + Star Fox Zero (First Print Edition inklusive Star Fox Guard) + Xenoblade Chronicles X (Limited Edition)

2. Platz:

Platz: Mario Kart 8 (Limited Edition inklusive Amiibo)

3. Platz:

Super Mario Maker (Limited Edition inklusive Amiibo)

4. Platz:

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Limited Edition inklusive Amiibo)

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, sendet ihr uns einfach per Mail an johannes.gehrling@computec.de bis zum 01. April 2018 unter dem Betreff „Wii-U-Gewinnspiel“ Fotos eurer Nintendo-Sammlung. Unter allen Einsendern verlosen wir dann die fünf Gewinnspiel-Pakete. Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg und bedanken uns außerdem vielmals bei Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

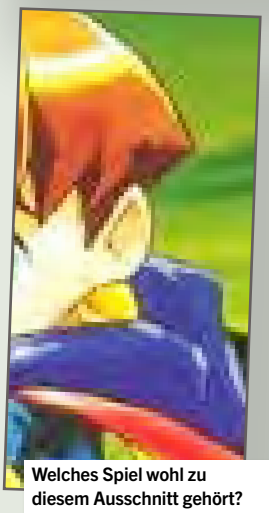
5. Platz:

Splatoon (Limited Edition inklusive Amiibo)

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Mit genau 17 korrekten Einsendungen (von 17 Einsendungen insgesamt) haben wir im vergangenen Monat so wenige Teilnehmer gehabt wie lange nicht mehr. Liegt das daran, dass ihr keine Lust hattet, oder war das Cover einfach nur schwer zu erkennen? Falls Letzteres der Fall ist, freut sich Johannes, der für diese Rubrik zuständig ist und sich jeden Monat das zu suchende Spiel überlegt. Wie dem auch sei, auf der Suche waren wir nach *Blast Corps* für das Nintendo 64 vom legendären britischen Entwicklerstudio Rare, das ja nun schon seit einigen Jahren zur Konkurrenz Microsoft gehört. **Amir-Oliver Tabba** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Beteiligung! Neben **Amir-Oliver** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Andi Hammerl, Werner Linzmeier, René Buzalski, Wadim Paul, Lars Detert, Marc-Philip Junge, Stefan Stelzer, Dexter Schlossnagel, Markus Huber, Amir-Oliver Tabba, Alexander Gabler, Marcel Helfmeier, Lee, Jan Juchem. Patrick Kunstmann, Pascal Engels, Sebastian Hoffmann und Jerzy Kubis.**



Welches Spiel wohl zu diesem Ausschnitt gehört?

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. April 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle!

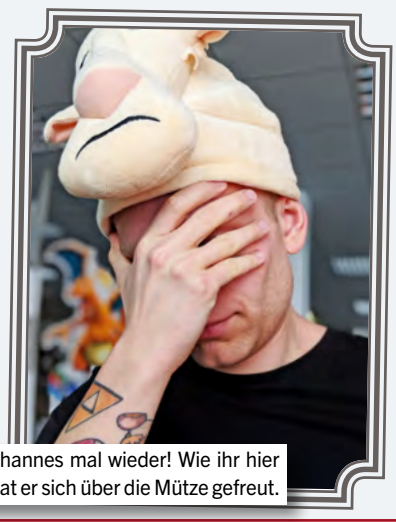
• Im letzten Heft haben wir uns glücklicherweise wieder keine wirklich groben Schnitzer geleistet, dafür ein paar kleinere. Den Anfang macht der Steckbrief #29 zu Mutant-Tyranha auf Seite 7 bei den News. Dort heißt es, erstmals trifft man in *Super Mario Sunshine* in der Welt „Monte Blanco" auf Mutant-Tyranha. Hier ist nur ein einziger Buchstabe falsch, dennoch hört sich der Name der Welt dadurch witzigerweise sehr nach „Roberto Blanco" an. Richtig wäre allerdings „Monte Bianco" gewesen. Vielen Dank an Jojo für den Hinweis!

• Den zweiten Fehler findet ihr auf Seite 68 bei den 3DS-Topspielen. In der Kategorie „Jump & Run" sind zwei Spiele-Cover vertauscht, nämlich die von *Poochy & Yoshi's Woolly World* und *Yoshi's New Island*. Herzlichen Dank an Sabrina für deine Aufmerksamkeit!

• In die Kolumne der Interaktiv-Rubrik auf Seite 86 haben sich gleich zwei kleine Fehler eingeschlichen: Erstens ist dort in Zeile 4 die Rede von den Switch-Verkäufen bis einschließlich 31. Dezember 2018, was natürlich so keinen Sinn macht und richtigerweise 2017 heißen müsste. Danke an Holger Heyn für den Hinweis! Der zweite Fehler ist weiter unten im Fließtext zu finden. Dort heißt es, Nintendo zeige sich beim Marketing der Switch deutlich lockerer als noch vor ein paar Jahren bei der Switch; das muss natürlich Wii U heißen! Der Dank für die Aufmerksamkeit geht hierbei an Raphael!

• Den Abschluss macht ein kleiner, aber feiner Fehler beim N-ZONE-Cover-Raten in der Interaktiv-Rubrik auf Seite 87. Unter den Gewinnern ist dort „Johanne Albers" aufgelistet. Das ist so nicht ganz richtig, denn eigentlich müsste es „Johannes Albers" heißen, ein S ist hier also irgendwie abhandengekommen; ob beim Schreiben, beim Layout, bei der Korrektur oder bei der Kontrolle, das wissen wir leider nicht und können wir im Nachhinein auch nicht mehr nachvollziehen. Jedenfalls bedankt sich der Autor dieser Zeilen (Johannes) bei seinem Namensvetter Johannes Albers für den Hinweis!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!



Der Johannes mal wieder! Wie ihr hier seht, hat er sich über die Mütze gefreut.

LESERPOST: GROSSE NINTENDO-SPIELESAMMLUNG

Leser Patrick zeigt uns seine tolle Nintendo-Sammlung und hat ein paar Fragen zur Mini-Direct von Anfang Januar.

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich wollte euch ein paar Bilder von meiner Sammlung zeigen. Ich würde mich sehr freuen, wenn sie eventuell in der kommenden Ausgabe zu sehen wären :-) Zudem möchte ich euch auch noch fragen, wie ihr die Nintendo-Direct-Mini-Ausgabe Anfang Januar fandet? Beziehungsweise: Auf was freut ihr euch? Meine persönlichen Highlights waren *Mario Tennis Aces* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (ich habe es zwar auch auf Wii U, aber für unterwegs ist das Spiel perfekt). Dann wären ja noch so Titel wie *SNK Heroines: Tag Team Frenzy*, das kommt auch noch auf meine Switch. So, ich freue mich schon auf die nächste N-ZONE-Ausgabe! Liebe Grüße aus Wien,

Patrick

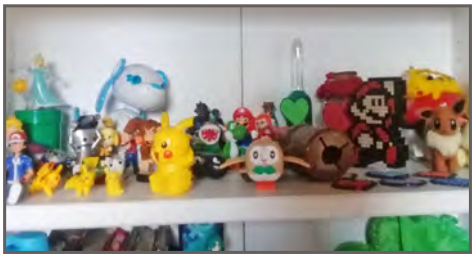
JOHANNES: Hi Patrick und herzlichen Dank für deine Bilder – eine tolle Sammlung hast du da! :-) Zur Mini-Ausgabe der Nintendo Direct im Januar antworte ich einfach mal stellvertretend für das Team: Da es ja unter dem Titel „Mini“ lief, empfanden wir die Direct natürlich auch so. Nintendo gab also einen ganz guten Ausblick auf die ersten Monate 2018, blieb aber vor allem große Titel noch schuldig. Ich selbst habe mich am meisten, ähnlich wie du, über *Mario Tennis Aces* und *DKC: Tropical Freeze* gefreut. Schön fand ich auch das Update zu *Super Mario Odyssey* mit dem Ballonjagd-Modus. Den habe ich seit Veröffentlichung auch schon sehr fleißig gespielt – du auch?

LESERPOST: NOCH EINE NINTENDO-SAMMLUNG

Auch Leserin Christina zeigt ihre schöne Nintendo-Sammlung aus verschiedenen Konsolen, zahlreichen Spielen und mehr!

Hallo Johannes!
In der letzten Ausgabe hast du geschrieben, dass du gerne Bilder von Spiele- und Konsolen-Sammlungen annimmst. Dann sende ich dir mal Aufnahmen meiner kleinen, aber feinen Sammlung :-) Meine Sammlung besteht aus sechs Konsolen namens Ruby (Nintendo DS), Pinky und Stern (Nintendo 3DS), Flocke (New 3DS), Suika (Switch) und dem neusten Mitglied der Familie: Silver (New 3DS XL). Bei mir ist es Tradition, dass meine Nintendo-Konsolen Namen erhalten. Zu meiner Sammlung zählen 70 3DS-Spiele, 50 DS-Spiele und sieben Switch-Spiele, also insgesamt 127 Spiele. Zudem besitze ich eine Reihe von Nintendo-Fanartikeln; doch die alle zu zeigen, würde die Magazinseiten sprengen! :-P Viele Grüße,

Christina



JOHANNES: Hey Christina; ich bedanke mich sehr herzlich für deine Einsendung und die schönen Bilder! Eine tolle Sammlung hast du da. Wir sind (und vor allem auch ich bin) ja immer wieder begeistert, was für tolle Spielesammlungen unsere Leser aufzuweisen haben, da bist du keine Ausnahme. Viel Spaß wünsche ich dir weiterhin beim Sammeln und Zocken! :-)

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leser dieser schönen Retro-Rubik: Heute lest ihr mal einen etwas anderen Beitrag als sonst. Es geht nämlich diesmal nicht um ein bestimmtes Retro-Spiel, auch nicht um schöne nostalgische Kindheitserinnerungen, sondern um etwas Ernstes. Unser treuer Leser Norman lässt uns in seinem ausführlichen Beitrag an seinen Gedanken zur Entwicklung der Spielebranche im Vergleich zu früheren Zeiten teilhaben. Dabei geht es vor allem um die Geldgier der Unternehmen und daraus resultierend schlechte Entscheidungen und Entwicklungen für die Spieler und Fans. Das führt bei Norman regelmäßig dazu, dass er sich wehmütig an frühere Zeiten zurückerinnert. Gleich vorweg: Wie seht ihr die Sache? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de unter dem Betreff „Hach ja, damals". Doch nun erst mal zu Normans Beitrag.

Hallo Johannes!
Wie ich dir ja bereits „angedroht" habe, folgt hier mein kleiner Beitrag zu „Hach ja, damals … ". Ich habe jetzt kein bestimmtes Spiel, kein bestimmtes Retro-Ereignis, das mich umtreibt, aber ich möchte einfach mal zur Videospielbranche generell etwas sagen. Und

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Obwohl Basteleien wirklich nicht viel mit dem ursprünglichen Wettbewerb-Thema Comic zu tun haben, kam die Aufgabenstellung bei euch gut an! Dieses Mal einen Gewinner zu küren fiel mir besonders schwer. Das Missingno-Model von Jan-Eric und Jochen ist eine super Idee, das Zapdos von Jennifer richtig detailliert und der kleine Mario von Glumanda2015 neben dem Original-Spiel einfach zu niedlich. Doch am Ende kann es eben nur einen (oder eine) geben: Herzlichen Glückwunsch an Christina Schäfer und vielen Dank an alle Teilnehmer!

Nächstes Mal gibt es ein 16-Bit-Malbuch zu gewinnen, und das Thema des Wettbewerbes lautet „Pikachu", passend zum anstehenden Detektivabenteuer des Nagers. Wie ihr das Thema umsetzt, bleibt euch überlassen.

Einsendeschluss ist der **01. April 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!

zwar geht es um die allgemeine Entwicklung der Branche, die mich oftmals ein „Hach ja, damals …“ ausstoßen lässt. Nun bin ich kein Vertreter der Früher-war-alles-besser-Fraktion, aber mal ehrlich: Ist das heute noch normal, was da so mit unserem geliebten Hobby passiert?

In dem kommentarischen Austausch von dir und Lukas über die Amiibo-Figuren für *Metroid: Samus Returns* in Ausgabe 10/17 sprecht ihr das an, was unser größtes Problem ist: die Geldgier der Branche. Natürlich kann man sagen, dass es noch fanfreundlichere Unternehmen als andere gibt, aber egal ob Sony, Nintendo oder Microsoft: Alle sind nur an einem interessiert – und das ist unser Geld. Das war schon ganz früher in der Vergangenheit so und in der freien Wirtschaft wird man das sicher auch keinem Unternehmen vorwerfen können. Schließlich wollen wir als Kunden ja auch immer alles möglichst preisgünstig einkaufen, wenn wir mal ehrlich sind, oder? Aber es kommt auf das Ausmaß der Gier an. Und da werden für mich seit Jahren Grenzen überschritten, was früher nicht so war.

Hach ja, damals, da bin ich in einen Laden gegangen, habe mir ein Spiel für 100 bis 150 Mark für mein geliebtes Super Nintendo oder Nintendo 64 gekauft und einfach losgedaddelt. Und es genossen. Richtig genossen. Oh, und zusätzlich wurde im Laden noch die aktuellste Ausgabe der *Club Nintendo*-Zeitung mitgenommen. Jippieh! :-) Und heute? Heute muss ich erst mal vorm Kauf eines Spiels wochenlang überlegen und den Markt beobachten, ob ich das Spiel sofort kaufe oder später, da es ja noch eine Extra-Edition, Super-Edition, Complete-Edition und letztlich eine GOTY-Edition geben könnte. Oder kaufe ich mir einen Season-Pass gleich? Oder warte ich ein zusätzliches Jahr (obwohl ich das Spiel gerne sofort kaufen würde), bis es die GOTY-Edition gibt? Das Problem besteht jetzt bei *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, aber auch bei *Super Mario Odyssey* oder *Assassin's Creed Origins*, *Mittelerde: Schatten des Krieges* und so weiter und so fort. Man kann sich heute kein Spiel mehr kaufen, ohne zu wissen, ob man wirklich die volle Erfahrung kauft. Mich nervt das. Mir geht da der Spaß an einem Kauf verloren. Es bleibt immer ein komisches Gefühl zurück.

Hach ja, damals, da war auf den Modulen noch alles drauf. Kein Internet für Patches und DLC oder diese #*%dammten Downloadcodes. Bethesda hat jetzt erst kürzlich wieder einen Shitstorm heraufbeschwört, weil die GOTY-Edition von *Fallout 4* zwar sämtliche DLC-Inhalte beinhaltet, aber diese noch über einen beiliegenden Code runtergeladen werden müssen. Warum klatschen sie die nicht auf die Disc? Weil das wieder Geld kosten würde, neue Discs zu pressen. Bei den Amiibo-Figuren von Nintendo ist es ähnlich. Normalerweise freue ich mich über neue Amiibos. Doch mittlerweile bin ich fast schon froh, wenn mal keine neuen erscheinen. Es ist nämlich wirklich schon ein regelrechter K(r)ampf geworden, sie zu kaufen. Viele sind nach drei Minuten im Netz vergriffen, im Laden fast gar nicht zu bekommen und dann geht das ewige Gesuche los, wo man noch welche zu normalen Preisen bekommt. Bei den meisten Special-Editionen von Nintendo oder dem Mini-SNES/NES ist es ähnlich. Da bin ich dann manchmal schon erleichtert, wenn es mal keine Special Edition gibt, wie jetzt bei *Super Mario Odyssey*. Und ist das nicht traurig, so zu denken? Mich macht es traurig. Natürlich wird meist alles neu aufgelegt, wie jetzt das SNES/NES-Mini und auch die meisten Amiibos, aber als Kunde möchte man doch sofort kaufen können, nicht wahr? Und nicht erst ein oder zwei Jahre später.

Bei Lösungsbüchern geht die Geldgier nun auch schon los. Ich war erstaunt, dass das Lösungsbuch zu *Dark Souls 3* nicht von Future Press war, das zu *Dark Souls 1 & 2* sowie *Bloodborne* erstklassige Lösungsbücher abgeliefert hat. Eine Rückfrage bei Future Press ergab, dass der Hersteller Bandai Namco von Prima mehr Geld geboten bekommen hat und die daher die Lizenz zur Erstellung eines Lösungsbuchs zu *Dark Souls 3* bekommen haben. Obwohl selbst der Entwickler Fromsoftware zu Future Press geraten hat. Das ist eines der besten Beispiele, dass bei allem rund um unser Hobby nur (noch) eines zählt: Geld. Geld vor Qualität und Kundenzufriedenheit. Verstehe mich nicht falsch. Ich liebe mein Hobby und ich liebe Nintendo. Gaming ist mein wohl mit Abstand größtes Hobby und ich möchte es nicht missen. Doch die Entwicklungen unserer heutigen Zeit machen mir zum Teil Sorge. Gerade der Erwerb von Spielen ist für mich mehr Frust als Lust geworden. Das ist sehr schade.

Natürlich gibt es noch mehr negative Aspekte, aber die eben genannten lassen mich besonders häufig an damals denken. Man darf auch positive Elemente der heutigen Zeit nicht vergessen, zum Beispiel das vernetzte Online-Gaming, das für mehr Miteinander sorgt, und auch generell ist es schön, dass Videospiele heute so respektiert werden, aber für mich persönlich überwiegen die Nachteile ganz klar. Und dann denke ich ganz oft: Hach ja, damals, als Videospiele noch Nischenprodukte waren, da hatte ich einfach mehr Spaß. Auch heute habe ich noch Spaß beim Zocken, aber früher hatte ich mehr Spaß.

So, lieber Johannes. Ich weiß, dass nicht jeder meine Meinung teilt, und vielleicht bin ich mit meinen 35 Jahren mittlerweile auch einfach für die heutige Zeit „überholt“, aber ich erwische mich heutzutage öfter bei solchen Gedanken. Grüße bitte die Redaktion und richte speziell an Vik aus: Alles, alles Gute zu deiner Hochzeit und von mir meine herzlichsten Wünsche! Ich wünsche euch Zufriedenheit, Glück und Gesundheit auf eurem gemeinsamen Lebensweg! Beste Grüße und ein tolles Wochenende!

Norman

JOHANNES: Hallo Norman und herzlichen Dank für deinen spannenden und ausführlichen Beitrag zu einem so wichtigen Thema, das uns Spieler tagein, tagaus betrifft. Du hast natürlich recht: Im Kapitalismus gieren Unternehmen in der Regel nach Profit, wobei es auch Abweichungen gibt. Da ist Nintendo keine Ausnahme, obwohl das japanische Unternehmen noch vergleichsweise harmlos ist und viel auf sein familien- und kinderfreundliches Bild gibt. Du beschreibst aber eine grundsätzlich sehr reale Entwicklung, die sich nicht nur auf die Videospielbranche beschränkt, sondern in der ganzen kapitalistischen Welt immer mehr zum massiven Problem wird: Geldgier und maximaler Profit sind zum Selbstzweck geworden. Die Wirtschaft dient immer weniger dem Gemeinwohl und allen Menschen, sondern nur extrem wenigen Leuten, die fast das gesamte Geld und dadurch auch extrem viel Einfluss besitzen, da die Politik in vielen westlichen Staaten heutzutage einem massiven und viel zu großen Einfluss der Unternehmen durch Lobbyismus ausgesetzt ist. Zurück zur Videospielbranche: Die ist eben auch nicht vor dieser bedenklichen Entwicklung gefeit, was zu den Zuständen führt, die heutzutage nun mal vorherrschen und die du sehr passend beschreibst. Doch allein: Natürlich ist nicht alles schlecht. Und vielleicht am allerwichtigsten: Der Kunde hat extrem viel Macht, was ihm aber leider zu oft nicht wirklich bewusst ist. Denn im Endeffekt werden Hersteller keine unfairen Produkte mehr produzieren, wenn sie keiner mehr kauft. Am Ende des Tages entscheidet nämlich jeder einzelne Mensch beziehungsweise in diesem Fall Spieler mit seinem Geldbeutel.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist diesmal Sonntag, der 01. April 2018.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Denny Wenzel stellt in aufwendiger Eigenarbeit tolle Sockel für Amiibo-Figuren her. Unter den Figuren ist sogar noch Platz, um SD-Karten, Switch-Spiele und anderen Kleinkram zu verstauen. Seinen Leserbrief, in dem ihr erfahrt, wie diese tollen Sockel entstehen, lest ihr unten auf dieser Seite. Wir sind mal wieder beeindruckt! :-)

AMIIBO-SOCKEL

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,

heute melde ich mich mit meinem ersten Leserbrief bei euch. Da viele Leser in der Vergangenheit ihre selbstgemachten Nintendo-Werke präsentierten, möchte ich mich dem anschließen und meine Amiibo-Sockel vorstellen. Diese Sockel stelle ich selbst mit einer Fräsmaschine her, sie sind also echte Unikate. Aus zwei Millimeter Blech ausgefräst, abgekantet, die Spalten zugeschweißt und verschliffen. Danach wird das Blech pulverbeschichtet, im Inneren befindet sich Schaumstoff. Bei späteren Stücken, zum Beispiel dem für die *Zelda*-Amiibo, habe ich zudem Plexiglas/Makrolon-Scheiben gefräst, um Schriftzüge und Shiekah-Symbole darzustellen. Unter den Amiibo selbst kann man in den Vertiefungen noch Kleinkram wie SD-Karten oder Switch-Spiele verstauen.

Falls jemand Interesse an meiner Arbeit hat, muss ich leider darauf hinweisen, dass sie aufgrund der Handarbeit und der Einzelanfertigung mit viel Aufwand verbunden ist und ich die Sockel somit nicht zu vernünftigen Preisen anbieten kann. Erst ab einer bestimmten Menge könnte man darüber nachdenken, eine Massenanfertigung anzukurbeln. Hierfür bräuchte es natürlich genügend Interessenten. Deshalb, aber auch für generelles Feedback, darf sich jeder Leser gerne an mich wenden und unter folgender Mailadresse Kontakt zu mir aufnehmen: denny.wenzel@gmail.com. Über eure Meinung und Feedback der Leser würde ich mich sehr freuen. Macht weiter so und vielen Dank im Voraus,

Denny Wenzel

N-ZONE: Hi Denny und herzlichen Dank für deine Einsendung! Mittlerweile gehört es für uns schon (fast) jeden Monat dazu, dass wir erstaunt die selbsterschaffenen Kunstwerke unserer Leser bewundern, und da stellt dein Werk keine Ausnahme dar. In diesem Sinne: Wir sind beeindruckt! Unser Aufruf an die Leser, die an Dennys Arbeit interessiert sind: Schreibt ihm doch gerne an die genannte Mailadresse!

LINK-TIPPS

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion.

Ich wollte euch gerne mal zwei liebe Menschen vorstellen und gleichzeitig meinen Gewinn zeigen, den ich im Rahmen eines Gewinnspiels bei DMGpage gewonnen habe. Der liebe Alexander hat einen persönlichen Blog

und eine Facebook-Seite, alles zum Thema Game Boy. Tronimal, also Jörg, den viele auch von Retro-Börsen und Live-Konzerten kennen, macht wunderbare Chiptunes-Musik. Er hat für den ersten Platz eine komplette Diskografie als Gewinn bereitgestellt. Die beiden haben meiner Meinung nach mehr Aufmerksamkeit verdient, weshalb ich euch und die Leser darüber informieren möchte. Hier findet ihr ihre Websites: dmgpage.com / tronimal.de Tronimal ist mehr auf Facebook aktiv oder auf Live-Konzerten, die Internetseite ist hauptsächlich eine Werbeplattform für ihn: facebook.com/tronimalmusic. Ansonsten: Macht bitte weiter so wie bisher! Liebe Grüße, eure

Sandy Frobieter

N-ZONE: Grüß dich, Sandy, und schön, dass du dich wieder bei uns meldest! Auch wir finden, dass die Mühen der beiden mehr Aufmerksamkeit verdient haben und drucken deinen Leserbrief deshalb inklusive der Links ab. Außerdem können wir unseren Lesern nur nahelegen, dort einmal vorbei zu schauen. Es lohnt sich!

ZEICHNUNGEN

Huhu liebes N-ZONE-Team,
ja, ihr lest richtig, mich gibt es noch. Ich hab natürlich in der aktuellen Ausgabe euren wahnsinnig lieben „Melde dich gerne mal wieder"-Beitrag gelesen. <3 Erstmal: Es ist unglaublich toll, dass euch nach einem Jahr meine Zeichnungen immer noch im Gedächtnis geblieben sind. Danke dafür! Keine Sorge, jetzt kommt keine „Ich habe das mit dem Zeichnen nun doch aufgegeben, weil … "-Trauerstory. Nein, das habe ich nicht und werde ich auch nicht! Ich hatte im letzten Jahr das ein oder andere Projekt, für das ich gezeichnet habe und stehe nebenbei kurz vor meinen Abschlussprüfungen (Ausbildung … man braucht ja für dieses Hobby leider Geld). Trotzdem möchte ich euch auch im neuen Jahr wieder mehr Freude mit meinen Zeichnungen bereiten. Ich werde, wenn es die Zeit zulässt, mal wieder den Stift beziehungsweise den Apple Pencil schwingen. Eure Wünsche sind natürlich immer gerne gehört und ich würde versuchen, sie umzusetzen :-) Eine Sache hätte ich dann allerdings doch für euch: Ich dachte, ich schicke euch mal ein Bild von meiner vollständigen und viel zu großen Amiibo-Sammlung! Detektiv-Pikachu wird da auch schon sehnsüchtig erwartet (das wäre doch vielleicht ein schönes Motiv zum Zeichnen?). Nun gut, ich wünsche euch noch ein schönes Wochenende! Ganz viele liebe Grüße, eure

Edelgard

PS: Ich hoffe, ihr könnt meine wahnsinnig vielen Emojis sehen?

N-ZONE: Huhu, Edelgard! Wir haben uns insgeheim schon gedacht, dass du den Zeichenstift beziehungsweise Apple Pencil nicht an den Nagel gehängt hast, sondern in den vergangenen Monaten einfach nicht so viel Zeit übrig hattest. Das kennen wir ja nur zu gut! Umso schöner, dass du dich wieder meldest und vielen Dank auch für die Aufnahme deiner gigantischen und beeindruckenden Amiibo-Sammlung! Detektiv-Pikachu wäre in der Tat ein tolles Motiv, vor allem, da ja in Kürze der Release des Spiels ansteht. Wenn du Lust (und Zeit) hast, mach dich doch daran und schicke uns das Werk sehr gerne zu, dann kommt es ins Heft! Johannes würde sich außerdem über eine Zeichnung von Banjo und Kazooie enorm freuen! :-)

PS: Ja, wir konnten die vielen Emojis sehen, für die bessere Lesbarkeit im Heft mussten wir den Großteil aber leider entfernen. In der ursprünglichen Fassung wurde die Mail aber inklusive Emojis angezeigt ;-)

Unsere treue Leserin Edelgard Reindl kennen langjährige N-ZONE-Leser vor allem aufgrund ihrer tollen Zeichnungen, die sie immer wieder anfertigt und uns zukommen lässt. Sie ist aber auch im Besitz einer beeindruckenden, gigantischen Amiibo-Sammlung.

ERINNERUNGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich heiße Claudia und bin 31 Jahre jung. Seit kurzem bin auch ich stolze Abonnentin dieses Magazins. Dazu muss ich sagen, dass ich erst vor gut einem Jahr angefangen habe, jeden Monat die N-ZONE zu lesen. Ich bin zwar mit Nintendo aufgewachsen, aber nicht so intensiv, wie manch andere eurer Leser. Den allerersten Game Boy in grau hatte ich, aber auch nur den, da ich öfter mal bei meinen Cousinen zu Besuch war, die hatten beide zuvor schon einen Game Boy. Da war ich natürlich auch neugierig, deshalb habe ich immer oder zumindest sehr oft bei meinen Cousinen gespielt. Schließlich habe ich mir dann Geld zum Geburtstag gewünscht, sodass ich mir auch endlich einen Game Boy leisten konnte. Meine Lieblingsspiele waren unter anderem *Tetris*, *Mario Tennis*, *Paperboy* und ein Fußballspiel, dessen Name ich gerade nicht mehr im Kopf habe. Nachdem die Switch veröffentlicht wurde, muss ich sagen, dass ich am Anfang die Konsole gar nicht haben wollte, da sie schon recht teuer ist und mich das *Zelda*-Spiel nicht angesprochen hat. Als dann aber die anderen Spiele, wie beispielsweise *Mario Kart 8 Deluxe*, *Super Mario Odyssey* und *Landwirtschaftssimulator* rauskamen, war mir klar: Die muss ich unbedingt haben! Bei Youtube habe ich mir mehrere Videos angeschaut. Mit 31 Jahren ist man doch einfach noch nicht zu alt fürs Zocken! Natürlich habe ich auch noch andere Konsolen, wie zum Beispiel die Wii U und den New Nintendo 3DS XL, alles ist auch noch im Betrieb. Macht weiter so mit dem Heft, ich freue mich echt jeden Monat aufs Neue, und mittler-

Unser Leser Michael Yemets hat uns Bilder seiner Spielesammlung zukommen lassen. Mit dabei: Games für DS, 3DS, Gamecube, Wii und Switch. Mit gerade einmal 15 Jahren hat Michael schon eine ordentliche Sammlung aufgebaut, wie wir finden!

weile sogar noch mehr, da ich die Zeitschrift nun immer im Briefkasten finde. Grüße,

Claudia

N-ZONE: Hallo Claudia, herzlichen Dank für deine Mail! Es freut uns sehr, dass du die N-ZONE abonniert und jeden Monat viel Spaß beim Lesen hast, denn genau dafür stecken wir ja so viel Herzblut, Zeit und Liebe in jedes Heft. Hoffentlich bleibst du uns noch lange als treue Leserin erhalten! :-) Schön auch, dass du deine Kindheitserinnerungen an Nintendo mit uns teilst. Solche Geschichten können sicher viele unserer Leser erzählen. Natürlich hast du Recht: Mit 31 Jahren ist man definitiv nicht zu alt zum Zocken! Übrigens auch nicht mit 41, 51, 61 oder 91, denn Videospiele kennen kein Alter (außer natürlich ein gewisses Mindestalter bei bestimmten Titeln). Niemand sollte aufs Zocken verzichten, weil er oder sie meint, zu alt dafür zu sein. In diesem Sinne: Viel Spaß weiterhin beim N-ZONE-Lesen und Nintendo-Zocken!

LOB

Hallo, liebes N-ZONE-Team,
in einer der letzten N-ZONE-Ausgaben hattet ihr einen Artikel, der sich mit der Spielpsychologie befasste. Der war äußerst interessant und schön geschrieben. Ich würde mir neben den Testberichten in Zukunft noch mehr Artikel mit so viel Anspruch und Tiefgang wünschen. Dass es hin und wieder mal nicht Nintendo-spezifisch ist, finde ich überhaupt nicht schlimm. Warum nicht auch mal über den Tellerrand blicken und neue innovative und kreative Beiträge einbringen? Viele Grüße,

Benjamin Mauritz

N-ZONE: Hi Benjamin! Vielen lieben Dank für dein nettes Lob, es freut uns, dass du den Artikel so spannend findest – wir nämlich auch! Wir werden auch weiterhin solche Specials und Reportagen ins Heft packen, da kannst du dir sicher sein. Allerdings, wie du schon sagst, werden wir das eben nicht durchgehend tun. Ansonsten konzentrieren wir uns als Nintendo-spezifisches Magazin natürlich auf ebenso Nintendo-spezifische Themen. Der gelegentliche Blick über den Tellerrand wird aber auch weiterhin dazu gehören. Und im Idealfall machen wir gleich beides wie in dieser Ausgabe.

DREI FRAGEN

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer Magazin schon seit einem Jahr und es wird nie langweilig. Jetzt hätte ich ein paar

Fragen: 1. Welches ist euer liebstes Pokémon? 2. Welches ist euer Lieblings-*Zelda*-Spiel? 3. Welches ist das schlechteste Spiel, das ihr getestet habt?
Liebe Grüße,

Leon Zieglmeier

Unser Leser Marc ist ein großer Fan der Rollenspiel-Reihe *Dragon Quest*, deswegen ließ er uns dieses Bild zukommen, auf dem außerdem das MTV-Kultduo Beavis and Butt-Head und sein Game Boy Advance in sehr gutem Zustand zu sehen sind.

JOHANNES: Grüß dich, Leon, und vielen Dank für deine Mail! Als Community-Betreuer beantworte einfach Mal ich deine drei interessanten Fragen. 1. Mein liebstes Pokémon ist tatsächlich Rayquaza, dicht gefolgt von Bisasam. Mit Rayquaza verbinde ich schöne Erinnerungen an *Pokémon Saphir* für den GBA. Ich habe das Spiel damals von meinem Vater bekommen, mein Bruder bekam gleichzeitig *Pokémon Rubin*. Wir sind dann den ganzen darauf folgenden Sommer jeden Abend (und manchmal auch die halbe Nacht) in der dritten Pokémon-Generation versunken und Rayquaza hat sich seit dieser Zeit bei mir im Kopf festgesetzt, weil es schon damals so cool und mächtig war, was es auch heute ja noch ist. Bisasam ist deswegen dicht dahinter, weil es das erste Taschenmonster war, das ich damals als Starter-Pokémon bei der *Roten Edition* gewählt habe, als die Spiele neu in Deutschland waren. 2. Mein liebstes *Zelda*-Spiel ist, ziemlich langweilig weil üblich, *Ocarina of Time*. Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, wie beeindruckend ich den finalen Kampf gegen Ganondorf als Kind fand und wie gerne mein Vater mit mir neben dem Hylia-See geangelt hat. Fun Fact: Bei einem Sommer-Urlaub in Italien um das Jahr 2000 herum habe ich meinen Vater sogar überredet, das Nintendo 64 inklusive *Ocarina of Time* mitzunehmen und am Fernseher im Hotelzimmer anzuschließen, weil ich abends spielen wollte. Dank dem Angeln konnte ich ihn schließlich überzeugen und vor dem Schlafengehen habe ich immer noch eine Stunde gespielt. 3. Das schlechteste Spiel, das wir bisher bei der N-ZONE getestet haben, ist *Tischfußball 2008* für Wii mit einer Wertung von 9% in Ausgabe 10/08.

Andi Hammerl (links) möchte sich hiermit bei Beni Birkeneder (rechts), seinem besten Nintendo-Kumpel, für die langjährige Freundschaft bedanken.

ZELDA-AUFKLEBER

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin auf der Suche nach Aufklebern, die es mal in einer N-ZONE-Ausgabe gab. Leider ist das schon eine ganze Weile her. Es handelt sich hierbei um Aufkleber für das Nintendo 64, welche es in einer *Zelda*-Ausgabe gegeben hat. Da ich diese leider nicht mehr im Internet finde, wollte ich nun mal anfragen, ob Sie mir hier weiterhelfen können. Leider habe ich hierzu keine Infos, welche Ausgabe es war, sondern kann Ihnen nur einen Link geben (goo.gl/fkU691), unter dem die Aufkleber zu sehen sind. Dort wird nämlich ein Nintendo 64 mit diesen Aufklebern verkauft. Nun meine Frage: Können Sie mir sagen, in welcher Ausgabe es diese Aufkleber gab? Kann man bei Ihnen noch alte Ausgaben erwerben? Oder bestenfalls diese Aufkleber? Über eine Antwort würde ich mich riesig freuen. Mit freundlichen Grüßen,

Johannes Steppe

N-ZONE: Guten Tag und herzlichen Dank für die Anfrage! Bei der gesuchten Ausgabe handelt es sich um die 01/1999. Aufgrund des hohen Alters des Magazins können Sie das Heft leider nicht mehr bei uns bestellen, da es davon keine mehr auf Lager gibt (bei neueren Ausgaben ist das problemlos möglich unter shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte/). Auch die Aufkleber können Sie deswegen nicht mehr bestellen. Wir möchten die Anfrage aber gerne an unsere Leser weitergeben: Hat jemand die Sticker Zuhause und möchte sie nicht unbedingt behalten? Dann wendet euch per Mail mit dem Betreff „N64-Sticker“ an johannes.gehrling@computec.de.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WILL NINTENDO ERWACHSEN WERDEN?

Während der Zeit von Wii, Wii U und 3DS machte sich Nintendo vor allem als kinder- und familienfreundliches Unternehmen einen Namen. Will der Konzern sein Image nun erweitern?

JOHANNES: Nun, Lukas, Nintendo hat in den Jahren vor der Switch ja eher Kinder und Familien angesprochen und „erwachsene" Spiele großteils ausgespart. Mit der neuen Hybrid-Konsole zeichnet sich aber ein Wandel in dieser Hinsicht ab. Nehmen wir allein *L.A. Noire*, *Doom*, *Bayonetta* oder das kommende *Wolfenstein 2*. Dazu noch die vielen „erwachsenen" Download- und Indie-Titel und solche Spiele, von denen wir bisher noch gar nichts wissen. Hast du da auch das Gefühl, Nintendo will wieder zurück zu den Core-Gamern und Spielern, die eher auf ernste und mitunter brutale Titel stehen?

LUKAS: Nun, die Bestrebungen, die Zielgruppe zu erweitern, gab es ja schon zu Wii-U-Zeiten. Erinnere dich, *Batman: Arkham City*, *Mass Effect 3* oder eben *Bayonetta* machten es sich ja auch dort gemütlich. Nur hat man sich damals halt gleichzeitig artifiziell bemüht, die durch die Wii entstandene Casual-Spielerschicht ebenfalls zu bedienen – Nintendo hat also quasi versucht, die Konsole parallel für beide Käuferschichten zu vermarkten. Das kann funktionieren – siehe PS2 –, ist in diesem Fall aber gehörig in die Hose gegangen. Insofern habe ich auch nicht das Gefühl, dass Nintendo mit der Switch gezwungen auf „erwachsen" zu machen versucht; mir scheint es eher so, als habe man verstanden, dass diese künstliche Zweiteilung nicht wirklich funktioniert hat.

JOHANNES: Gezwungen nicht, das habe ich auch gar nicht gemeint. Wii, Wii U und 3DS waren einfach grundsätzlich schon weniger an ein erwachsenes Publikum gerichtet, weil schon die Hardware Plastik-Spielzeug sehr ähnlich war, was bei der Switch anders ist. Mich lässt aber vor allem einfach das Gefühl nicht los, dass Nintendo mit der neuen Konsole viel mehr darum bemüht ist, eben solche Spiele wie *Doom* oder *Wolfenstein* auf die eigene Plattform zu bekommen. Meinst du nicht auch, dass Big N sich bei den Herstellern direkt darum bemüht hat?

LUKAS: Zumindest habe ich das Gefühl, dass Nintendo potenziellen Partnern weniger Steine in den Weg legt als zuvor. Zu Wii-Zeiten etwa gab es bei Download-Spielen eine rigorose Begrenzung, die vorgab, dass die Titel nicht größer als 40 MByte sein durften – eigentlich schon damals kaum vorstellbar! Und dann kam auch noch hinzu, dass Nintendo nicht bereit war, für (zeit-)exklusive Inhalte auch mal Geld auf den Tisch zu legen. Das betraf natürlich auch Entwickler von familienfreundlichen Spielen, aber bei den großen Publishern, die auf Nintendos Gunst nicht angewiesen waren, entstehen halt hauptsächlich „erwachsene" Titel. Und dort stießen die bizarren Vorstellungen des Mario-Konzerns auf taube Ohren. Nun aber sieht man die Entwickler ganz offensichtlich nicht mehr als Bittsteller, sondern als Partner an, die für den Erfolg der Switch unerlässlich sind – eine positive Entwicklung!

JOHANNES: Ein gutes Stichwort: Partner! Die Entwickler als Partner zu sehen, kann man ja durchaus auch als sehr erwachsene Einstellung bezeichnen. Wird Nintendo also mit der Switch gerade wirklich erwachsen? Oder war das Big N vor der Wii auch schon? Auf jeden Fall hat Nintendo mit den bisherigen Verkaufserfolgen gute Karten in der Hand, um seine Partner zu halten und noch neue dazuzugewinnen. Meinst du, dadurch werden wir in Zukunft noch einige (für Nintendo-Verhältnisse) Überraschungen wie *Doom* oder *Wolfenstein 2* sehen?

LUKAS: Ich denke schon! Denn glücklicherweise geht mit der strategischen Neuausrichtung ja auch ein ganz gehöriger finanzieller Erfolg einher. Die Drittherstellerspiele auf der Switch gehen teilweise weg wie warme Semmeln – etwas, was spätestens seit Gamecube-Zeiten alles andere als eine Selbstverständlichkeit war, da verkauften sich meist nur Nintendos eigene Titel gut. Ich glaube, an unerwartete Switch-Ports beziehungsweise sogar Neuentwicklungen dürfen wir uns ruhigen Gewissens gewöhnen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

AUSGABE 05/2018

ab 18.04.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO LABO (Vorschau)

Wir probieren Nintendos ungewöhnliche Pappkonstruktion mehrere Stunden lang aus und berichten ausführlich über unsere Erkenntnisse.

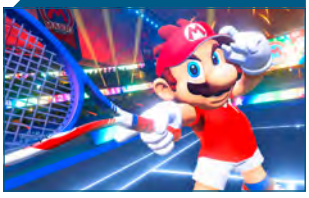
MEISTERDETEKTIV PIKACHU (Test)

In unserer Vorschau in dieser Ausgabe machte Pikachu bereits eine gute Figur als Detektiv. Doch wird er das im Test auch über die ganze Spieldauer schaffen?

DRAGON QUEST (Reportage)

Nächste Ausgabe beleuchten wir die lange Serienhistorie der *Dragon Quest*-Reihe in einer großen Reportage.

MARIO TENNIS ACES (Vorschau)



Wir verraten euch neue, spannende Details zu Marios kommendem Tennis-Spiel für die Switch.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Tobias Billmeier, Michael Cherdchupan, Wolfgang Fischer, Benjamin Kegel, Svenja Klausing, Sascha Lohmüller, Eleanora Pfanz, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Felix Schütz, Sönke Siemens, Paula Sprödefeld, Thomas Szedlak, Jannik Weigl

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B-Sales
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, Kindle Fire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group